LE N1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

PC - PC CD-ROM - MAC - 3DO - CDI

joystick SEPTEMBRE 1995

joystick

N°63 SEPTEMBRE 1995



7 TESTS SUR 3DO

F1 GRAND PRIX 2

UN RÉALISME À TOMBER PAR TERRE



SEPTEMBRE 1995 • 35 F

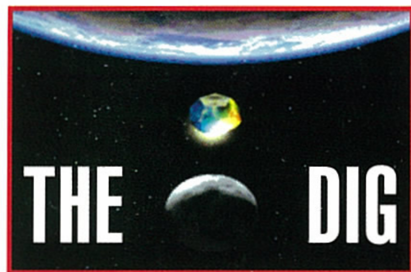
63

joystick

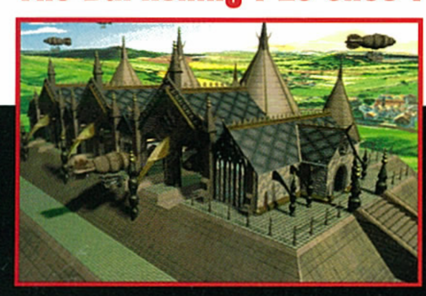
TESTS

- Mechwarrior 2
- Need for Speed
- Dungeon Master II
- Fade to Black

Le nouveau Lucas Arts



The Darkening : Le choc !



QUAKE

Les créateurs de DOOM vous dévoilent leur nouveau jeu



DARK FORCES

Créez vos propres niveaux

Les lecteurs de CD ROM 4 X

Exclusif sur MAC !

COLONIZATION • DOOM 2 • MARATHON 2

T 2788 - 63 - 35,00 F

N° 63 • SEPTEMBRE 1995 • 35 F • BELGIQUE : 230FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9$ • PORTUGAL CONT : 1000 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F

"L'AVENIR EST ENTRE VOS MAINS"



Prenez part à une nouvelle aventure en compagnie du Capitaine Picard™, du Commander Biker™, et de tout le reste de l'équipage du Starship Enterprise™.

"A Final Unity" est une épopée intergalactique originale pleine de mystères et de dangers qui vous transportera des avant-postes de la Fédération jusqu'aux risques inconnus d'une énorme nébuleuse et au cours de laquelle vous rencontrerez de nombreux vaisseaux aliens menaçants.

Prenez le contrôle à partir de la passerelle ou quittez le vaisseau pour vous lancer dans des missions de débarquement cruciales. Ce voyage interactif sur CD-ROM est une prolongation véritable et fidèle de la célèbre série télévisée, avec une attention toute particulière portée aux détails et comprenant même les voix des sept stars de la série.

Téléportez votre équipage sur de mystérieuses planètes. Pilotez l'U.S.S. Enterprise™ à travers d'étranges galaxies jusqu'à des mondes dépassant tout ce que vous pouvez imaginer. *Vous* êtes aux commandes et vous travaillez avec l'équipage le plus respecté de la Fédération toute entière!

Aucune aventure spatiale n'arrive à la cheville de cette excursion sur CD-ROM qui prend vie grâce aux personnages qui vous parlent, aux riches séquences cinématiques, aux superbes graphismes SVGA ainsi qu'à la musique et aux effets sonores de qualité CD. Vivez des heures d'exploration et de découverte alors que vous voyagez librement à travers l'univers pour démêler un mystère remontant à la nuit des temps, dans cette épopée: STAR TREK: THE NEXT GENERATION®.

L'avenir est entre vos mains. À vos postes!

STAR TREK: THE NEXT GENERATION® "A Final Unity™"



Avec toutes les voix de la série TV!
Astrogation
Received Hail: 48121756
TOURS
La tension monte sur la passerelle alors qu'une autre alerte rouge semble imminente.
Alertez votre équipe de débarquement et choisissez la meilleure combinaison de talents pour chaque mission.
Exactly what kind of business are you engaged in, Daimon?
You say you're a fully registered trader in this sector?
Ouvrez les fréquences d'appel et préparez-vous pour l'inattendu.
Téléportez-vous sur des mondes exotiques et percez les mystères d'une ancienne civilisation très développée.
Spectrum HoloByte
STAR TREK
THE NEXT GENERATION
"A Final Unity"
CD-ROM
CD-ROM
Disponible sur CD-ROM IBM
N'oubliez pas STAR TREK: THE NEXT GENERATION® "Future's Past™" disponible sur Super NES.
Spectrum HoloByte
MICROPROSE
3615 MICROPROSE, 28 RUE ARMAND CARREL, 93100 MONTREUIL SOUS BOIS

Sommaire

SEPTEMBRE 1995

LES TESTS DU MOIS

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Correspondant permanent aux USA : Sébastien Hamon
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo.
TESTS : Léo de Urlevan (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin), Pinky (Jérôme Bonnet), Tibérius (Pascal Pluchon) .
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Sylvain Simoneau, Cooli (bruno cardot), Derek De La Fuente.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Corinne Bismuth, Djima Mérah, Michel Desangles, Stéfanie Brunelle.
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – CHAMPA – PPO**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yaccine, © M. Marizy
Couverture : Wing Commander IV © Origin/Electronic Arts
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte un CD ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément. Réalisation du CD ROM: Daniel Lauro - TCB - Mic Dax - Claude Lucas - Richard Escoffier - Fabien Deleval.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 nᵒˢ) : 1 450 FB.



COURRIER DES LECTEURS

Pffft. Pendant les vacances, je n'ai pas envoyé une carte postale, pas une lettre. Je pensais que vous en feriez autant. Mais non. C'est la rentrée, il fait chaud et le courrier s'entasse jusqu'au plafond. Je ne me suis jamais senti autant d'affinités avec Gaston Lagafe. Mais assez parlé, je crois que Prunelle vient d'arriver.
Moulinex

ÉPILOGUE

Monsieur, abonné à Joystick depuis quatre ans, j'avais constaté avec bonheur que vous sembliez défendre l'Amiga. Vous vous prétendez généraliste mais maintenant, on ne voit que des tests PC (d'ailleurs pourquoi cette distinction entre PC et PC CD-ROM ?). Les possesseurs d'Amiga sont peut-être à vos yeux de doux ringards hermétiques au Multimédia et à l'Interactif (vous vous rendez compte cher amiii, ils ne surfent pas sur le weeebbb. C'est inconcevaaable) qui osent de surcroît priver les heureux propriétaires de machines à 10 000 F de trois ou quatre pages de tests. Pourquoi ne pas appeler votre magazine Joystick Interactive, ce serait plus chicos ? Pourquoi ne pas inclure dans votre numéro de juillet/août une rubrique RMAO (Régime Minceur Assisté par Ordinateur) ? C'est jeune et ça fait vendre coco.

Philippe Hébert, Bapeaume-les-Rouen

Les vrais passionnés, ce sont ces Amigaïstes qui se font un petit montage dans leur garage pour leur bécane, avec trois planches de bois, un tabouret et un bol de chips à portée de main. On ferme le garage, et c'est parti pour 48 heures non-stop. Le monde peut s'écrouler, ils seront toujours là devant leur écran, le sourire aux lèvres et les yeux brillants. C'est cette image la plus belle de l'informatique que les PCistes de merde essaient de faire disparaître ; mais ce qui est bête, c'est qu'ils n'y arriveront jamais, parce que n'importe où dans le monde, il restera un garage fermé d'où sortent des cris de joie. Vive l'Amiga !

Mic Mac

Alors c'est malin, je suis tout énervé. Laissez-moi vous raconter une histoire édifiante, un peu triste et cucul, comme le sont les belles histoires édifiantes : quand j'étais petit, mon chien s'est fait renverser par une voiture. Je me suis agenouillé sur la route, il m'a regardé avec des yeux fous et m'a mordu. De temps en temps, il semblait me reconnaître et me léchait la main en poussant de petits cris. Je suis resté un bon moment comme ça, la main en sang, complètement hébété. Finalement, il a fallu le faire piquer. Une autre histoire du même genre, c'est celle de l'Amiga. Lorsque la machine de Commodore a commencé à battre de l'aile, Joystick a décidé, contre vents et marées, de continuer à la défendre. On peut dire que ça n'a pas été facile. Les éditeurs ne nous envoyaient aucun jeu sur cette bécane, on apprenait leur sortie dans les magasins. Forcément, les éditeurs préféraient qu'on mette en valeur sur quatre pages un produit PC destiné à un marché encore jeune, et donc sensible à l'impact d'un bel article plutôt que sur deux pages, les deux autres pages étant consacrées à une version Amiga qui sera piratée en majorité ; et bel article ou pas, de toute façon acheté par une poignée de passionnés honnêtes. Alors on s'est débrouillé et on a testé ce qu'on pouvait trouver. On se fournissait dans les magasins ou bien certains éditeurs finissaient par craquer. Forcément, on n'était plus vraiment branché sur l'actualité, et les plaintes ont commencé. On essayait de se justifier et les Amigaïstes répondaient : «C'est pas vrai, vous êtes comme les autres, vous êtes des vendus». Naturellement, Big Boss a commencé à se demander si on devait continuer ce combat douteux. On a résisté, certain pour défendre un principe, d'autres pour défendre «leur» bécane. Dans le même temps, Joy a pas mal changé. Journal pluraliste dites vous ? Ben oui, il fallait le rester et suivre l'arrivée des jeux CD, de la 3DO, loucher du côté du Mac, du Multimédia, satisfaire à la fois un public plus âgé tout en restant fidèle aux lecteurs de la première heure. Seulement voilà, les lecteurs en question en voulaient plus. Au lieu de se contenter de ce qu'on leur donnait à grand-peine, ils ont chopé le virus de l'intégrisme, cette curieuse maladie du repli sur soi dont le principal symptôme consiste à répondre à tout argument logique par un : «Non, j'ai raison !», primaire et animal. Les «Amigatégristes» nous ont insultés sur Minitel, par courrier, tenant une comptabilité ridicule, comparant les quelques jeux que nous testions avec la masse de produits disponible sur le marché pirate : «Vous n'avez pas testé machin», «Vous dites que le S-VGA est comme ci, mais sur Amiga on peut afficher une image trucmuche avec la carte bidule en mode machpro», «Chose II est meilleur sur Amiga que sur ST mais vous écrivez que», «Vous aussi vous voulez la mort de l'Amiga». «La mort», c'était un mot qui revenait souvent. Alors on a abordé la question dans un dossier appelé «L'Amiga est-il mort ?». Sans doute aveuglés par la douleur, comme mon chien, les lecteurs ont lu : «À mort l'Amiga !» et oublié que Joystick maniait souvent l'humour au second degré. Lorsque Joystick «nouvelle formule» est sorti, on y testait toujours de l'Amiga, mais bien entendu les seuls à se plaindre, c'étaient les possesseurs d'Amiga. Et nous, pris entre le marteau et l'enclume, on continuait à galérer : entre les problèmes de carte mémoire, les incompatibilités entre les différents modèles, l'horreur des photos d'écran (qu'il fallait faire avec un appareil, dans le noir parce que le A1200 ne supportait pas notre système de capture), les machines qui tombaient en panne et qu'aucun SAV ne réparait — ce qui obligeait Pinky ou Danboss à nous prêter leur bécane — surgonflés et pas forcément compatibles, on a tout vu. C'était pas toujours drôle, mais on se devait de le faire. Non, nous ne sommes pas snobs, nous ne participons à aucun complot occulte. Simplement, il a été décidé qu'on arrêterait de donner de la confiture aux cochons. Dommage pour ceux qui savaient l'apprécier. Damned !, une bien triste histoire, comme je le disais.

MAIS OUI, QUAND?

Quand les éditeurs comprendront-ils qu'on ne fait pas un jeu uniquement avec des séquences filmées, quitte à en bourrer quatre CD-ROM ? On réalise peut-être un produit qui se vend, mais pas nécessairement un bon jeu. La qualité ne se mesure pas au nombre d'exemplaire vendus ; autrement, Guy des Cars remporterait tous les prix de littérature. Un jeu digne de ce nom incite régulièrement à une nouvelle partie, même s'il a trois ans, dix ans d'âge, un peu comme on éprouve du plaisir à revoir un film tourné pendant la première moitié de ce siècle. *De gustibus et coloribus non diputandum*, mais tout de même : des titres que l'on abandonne au bout de quelques heures, faute d'y trouver un intérêt, méritent-ils les notes de 99,9 % que vous leur attribuez ? Mérités les éloges dithyrambiques d'un logiciel affligé de bugs rédhibitoires qui interdisent de finir la partie ? C'est trop souvent l'arnaque sans que la critique que vous êtes sensés représenter s'en émeuve particulièrement. Seulement voilà, pour découvrir les bugs, encore faut-il avoir sérieusement exploré le logiciel. Pour avoir programmé cinq jeux (édités par Loriciel), pour avoir écrit «L'enfer du jeu sur PC» chez Sybex et quelques autres livres, je ne puis qu'être profondément irrité de la façon dont la profession continue à traiter le jeu — art noble s'il en est — comme on assurerait la promotion d'un baril de lessive.
Qui aime bien, châtie bien ! Longue vie à Joystick !

Ulysse

Et oui, quand ? On ne sait pas trop, mais comme vous le dites très justement, ces jeux se vendent. C'est vrai qu'à Joystick, on s'est demandé au début qui pouvait s'intéresser à des trucs pareils. La réponse est très simple, la majorité des joueurs. Ça tient sans doute à l'arrivée d'un nouveau contingent d'utilisateurs qui se contentent de produits parfois beaux et souvent creux. Ou du moins, ça tenait, car j'ai l'impression qu'on assiste à un retour du jeu micro comme on l'aime. C'est logique, les nouveaux commencent à comprendre les mécanismes du jeu micro, et maintenant ils sont prêts à passer à la vitesse supérieure. Il faut bien se rendre compte que pour la première fois en effet depuis l'apparition des jeux, le marché s'est ouvert subitement à des tas d'utilisateurs disposant de machines puissantes, cantonnés aux applications professionnelles jusque-là : les PC et les Mac. Pour conquérir ce marché, les éditeurs ont été obligés de proposer des logiciels attrayants, justifiant qu'ils tournent sur des configs aussi lourdes que simples, parce qu'un utilisateur de tableur n'est pas forcément un as de l'aventure ou de l'action.
Comme toutes les périodes charnières, ça a posé quelques problèmes et les joueurs aguerris ont été un peu oubliés dans l'affaire. Cela dit, je crois sincèrement que c'est en train de changer. Et puis je vous trouve injuste, on a quand même assisté à l'arrivée de produits excellents.
J'en viens à votre seconde remarque. Critique, même. Si je comprend bien, vous nous accusez de ne pas terminer les jeux avant d'écrire un article. C'est exact, on s'est déjà expliqué là-dessus. Pour résumer, eh bien non, nous n'en avons matériellement pas le temps (Ars longa, vita brevis, puisque vous semblez aimer le latin). Les jeux nous arrivent lorsque nous écrivons le numéro (c'est pareil dans toutes les rédactions. D'ailleurs, avec le CD-ROM, c'est souvent la même bêta version qui est testée par l'ensemble de la presse). Un gros jeu est donc un jeu susceptible d'être plein de bugs, et nécessite des dizaines d'heures de test. Certes, on pourrait décider de parler des jeux en différé, mais dans ce cas autant mettre la clef sous la porte. Les fanas de micro veulent tout tout de suite et si nous ne testons pas un jeu, pensez vous qu'ils attendront sagement notre avis pour se le procurer ? Regardez Perlinpinpin 95. Le monde entier sait que la première version sera complètement buggée, que ça va poser des problèmes monstrueux, et pourtant le monde entier va se précipiter pour l'acheter. Naturellement, il nous arrive systématiquement de trouver des bugs, et naturellement l'éditeur promet toujours qu'ils seront corrigés. Et comme c'est vrai dans 95 % des cas, on le croit. Reste que de temps en temps, un produit sort avec des bugs.
J'ajouterai qu'avec le PC, comment pouvoir dire d'un jeu qu'il est buggé ? Excepté les problèmes graves, un jeu peut très bien tourner sur une config et planter sur une autre. Bref, on s'excuse platement pour une ou deux bavures (mais franchement, je crois qu'on ne s'en sort pas trop mal).

CHERS LECTEURS,
Je suis plus têtu que vous et donc je répète : par pitié, n'envoyez pas d'enveloppes car je ne réponds JAMAIS au courrier personnellement.
Si vous souhaitez une réponse personnalisée (pas de demande de soluce), vous pouvez écrire directement à chaque membre de la rédaction au 3615 Joystick.
Les riches, les employés de grosses boîtes ou les universitaires peuvent également contacter par e-Mail:
Cyrille Baron: 100436.2711@compuserve.com
Mic Dax: 100436.2704@compuserve.com
Michel Desangles:100436.2705@compuserve.com
Seb: Internet:Seb@slip.net
Pendant que je vous tiens en respect avec mon clavier, j'en profite également pour réitérer une autre demande. Je crois que c'est la troisième fois. Indiquez clairement sur vos enveloppes à quelle rubrique s'adresse votre lettre. Pour les renseignements techniques, c'est à "Réponse Micro" qu'il faut écrire. Pour les problèmes concernant le CD-ROM, marquez "CD Joy". Enfin et surtout, ne mélangez pas tout dans vos lettres, sinon c'est la panique. L'exemple à ne pas suivre, c'est de poser une question au courrier, puis de signaler tel ou tel problème d'abonnement, répondre en passant au sondage et terminer par une demande de soluce. Comme le PC, nous sommes monotâches et si vous sollicitez notre processeur avec des demandes de données au petit bonheur, on a tendance à ramer. Et même à planter grave des fois. Un testeur qui plante, je vous promets que c'est pas beau à voir.
Vous êtes de plus en plus nombreux à envoyer des sharewares ou des freewares que vous avez programmés, afin que nous les mettions dans notre CD-ROM. Bravo, on est vachement fier de vous. C'est vraiment gratifiant de se savoir lu par des gens qui connaissent la programmation. Bon, du coup j'ai peur de paraître mesquin en vous demandant un truc aussi trivial : mettez votre nom sur la disquette, sinon c'est la panique. Il suffit qu'un crétin prenne le tas de lettres déjà ouvertes, et paf ! il se retrouve avec un gros tas de disquettes anonymes sur les pieds, dont il ne sait plus que faire (les disquettes. Mes pieds ça va, je contrôle la situation). Je le sais, c'est moi le crétin en question.
Cyrille «Moulinex» Baron, Paris

Après un long séjour en Antarctique, vous avez été bien désappointé quand vous avez acheté le présent numéro de Joystick. Il était sous cellophane et vous n'avez donc pas pu le consulter. Qu'importe, il est toujours aussi bon. "Mais quel est donc cet étrange objet brillant dont la composition semble être un mélange de plastique et de métal ? Cela ressemble à un disque compact, très prisé des bébés antarcticiens qui s'en servent comme raquettes à mettre aux pieds." En fait, cela n'a rien à voir : ça s'appelle un CD-ROM. Pour pouvoir le lire, il faut acheter un lecteur dédié aux PC ou aux Mac. Allez donc en acheter un, avec un nouvel ordinateur parce que depuis le temps que vous êtes parti, votre 8086 n'a plus la cote. Ça y est, vous l'avez installé ? Insérez votre nouvel objet dans le lecteur. Tapez "D:", "d" étant la lettre de votre drive à CD. Par exemple, si vous avez acheté deux disques durs dans votre bécane, la formule magique sera "E:". Mais vous êtes assez peu nombreux à en posséder deux. Vous n'avez plus qu'à taper "Joystick" (quelle coïncidence, c'est le nom du journal !) pour pénétrer dans le fabuleux monde de "le CD de nous".

Le CD-

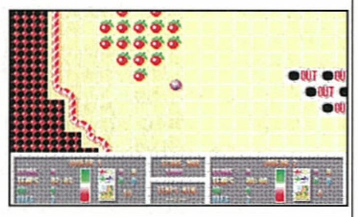
SUR PC

LA PLANETE SHAREWARE



Oubliez ces idées préconçues du style : les sharewares c'est de la merde. Les plus grands programmeurs ont commencé par là. Bill Gates lui-même aurait commencé par là à l'époque, et maintenant Billou il sort quand même W... Non laissez tomber, c'était un mauvais exemple.
Je le répète : tout marche. Mais Windows étant ce qu'il est, il se peut que des problèmes se posent pour n'importe quel programme. Chacun de ces derniers est brièvement décrit et vous pouvez, si des ennuis apparaissent, les installer "à la main". La procédure est décrite après le topo sur le programme.

Rollin :



Vous dirigez une petite boule et vous devez lui faire traverser des niveaux assez grands. En allant dans des boutiques, vous pouvez acheter un équipement bien utile.
En cas de problème :
CD sharewar
CD Rollin
Start

Flying Tiger :



Vous dirigez un vaisseau spatial et vous devez traverser les lignes ennemies tout en améliorant les armes de votre vaisseau. Un jeu qui n'est pas sans rappeler 1942. Très distrayant.
En cas de problème :
CD Sharewar
CD Tiger
Start

Crésus :

L'utilitaire idéal pour gérer vos comptes en banque : assez complet et pas trop complexe. Très désespérant !
En cas de problème :
Allez sous Windows, dans le gestionnaire de fichiers
Sélectionnez Sharewar
Sélectionnez Cresus
Exécutez Install.exe et suivez les instructions

Faxmail

Voici tout un panel d'utilitaires pour communiquer, recevoir et envoyer des messages.
En cas de problème :
Allez sous Windows, dans le gestionnaire de fichiers
Sélectionnez Sharewar
Sélectionnez Faxmail
Exécutez Install.exe et suivez les instructions

Nitemare 3D

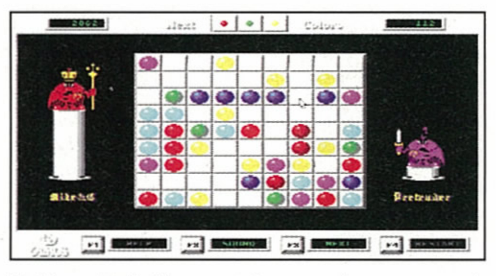


Voici l'ancêtre de Doom et compagnie. C'est pas vraiment beau, mais c'est très fluide et ça tourne sous Windows. À conseiller aux Windows maniaques, donc.
En cas de problème :
CD Sharewar
CD Nite3dw
N3WUNR

Tiny Elvis

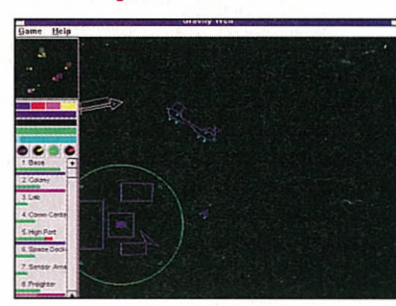
Une petite animation qui se déclenchera de temps à autre sur votre bureau. Pour l'arrêter, il suffit de cliquer sur l'icône et de sélectionner "fermeture". Pour les fanas du King.
En cas de problème :
Allez sous Windows, dans le gestionnaire de fichiers
Sélectionnez Sharewar
Sélectionnez Tnyelvis
Exécutez Tnyelvis.exe

Color Lines



Voilà un hit ! C'est vrai, à partir du moment où l'on a compris les règles du jeu, on ne s'arrête plus : il suffit de construire des lignes de 5 pions de la même couleur pour dégager le terrain. Une sorte de puissance 4 puissance 10 !
En cas de problème :
CD Sharewar
CD Colorlin
Lines

Gravity Well



Ce jeu est un mélange d'Asteroïds et de Star Trek. Plein de paramètres, un vaisseau à sauver, voilà le contexte.
Le graphisme est en fil de fer, comme au bon vieux temps.
En cas de problème :
CD Sharewar
CD Gwell
Gwell

Artist of Virtua

Voilà un programme destiné aux plus jeunes. Il permet de créer des jeux à l'aide d'une interface conçue pour les enfants. Que les futurs programmeurs fassent leurs devoirs d'abord, je leur rappelle que c'est la rentrée ! Eh, eh !
En cas de problème :
CD Sharewar
CD Artist
Artist

Rom

Les ordinateurs sont des crétins !

C'est promis, tout marche, à une exception près (Thunderscape) ! Toutes les démos, tous les sharewares, toutes les séquences vidéo. Les erreurs de duplication étant très rares, si votre ordinateur "plante", il se peut que ce soit à cause de vous ! (NDLR : il se peut aussi que ce soit à cause de nous, pour être tout à fait honnêtes). Oooh ! Vous n'aviez rien fait de mal, juste installé Qemm pour gagner de la mémoire conventionnelle. C'est souvent de sa faute quand un programme, quel qu'il soit, se bloque définitivement, interdisant même les "hard-reset". Et quand il vous dit que ce n'est pas de sa faute, ne le croyez qu'à moitié. Tout cela pour dire, une fois de plus, que la mémoire des PC est un véritable casse-tête : memmaker (gestion de mémoire du DOS) ne provoque pas de plantage mais n'optimise pas génialement, Qemm optimise correctement mais plante régulièrement les applications. Seule solution : prendre son courage à deux mains et optimiser soi-même. C'est fastidieux, mais c'est la solution qui vous permettra de faire tourner toutes vos applications. Les plus courageux d'entre vous tenteront de faire une multi-configuration à l'aide de la commande Menuitem. À vos bouquins...

Quelques petits trucs pour faire tourner une démo et accessoirement un jeu :
Certains jeux ne fonctionnent qu'en mode VESA. Avant d'appeler la rédac pour dire que ça ne marche pas, lancez donc votre driver VESA.
D'autres ne tournent que sous Windows, mais à un certain prix : la mémoire virtuelle. Ce n'est pas une mémoire fixée sur barrettes Simm, mais une partie du disque dur destiné à stocker des infos. N'hésitez pas à agrandir cette partition (Groupe principal / Panneau de Config / 386 étendu / Mémoire virtuelle / Changement et suivez les conseils de la bécane).
Sur notre CD, il se peut qu'après avoir fermé une cession Windows, vous ne reveniez plus au menu. Sortez alors de Windows (ALT+F4), vous reviendrez à l'interface.
Ah ! tant que j'y suis, un autre petit détail : certains des économiseurs d'écran installés dans nos bureaux font planter l'application. Pour éviter tout désagrément, il est préférable de les désinstaller temporairement.
Sur PC
Espaaaace... Frontière de l'infini. Vous voici dans le système solaire Joystick qui n'en est pas tout à fait un car il n'y a pas de soleil. Huit planètes, 8 rubriques, beaucoup de choses à vous mettre sous la dent d'ici le mois prochain.

IS 386

Un gestionnaire de fichiers sous DOS. Et alors, me direz-vous ? Eh ben, il est vachement pratique et assez mignon. Mais bien entendu, il ne reprend pas toutes les fonctions de celui de Windows. En revanche, il est aussi bien que le Dosshell.

En cas de problème :
CD Sharewar
CD IS
IS

Hyperoïd

Tiens, un clone d'Asteroïds. Clone ? Pas vraiment, car il est vraiment similaire à la version originale.

En cas de problème :
CD Sharewar
CD Hyperoid
Hypero

LA PLANETE VIDÉO



Nous continuons sur notre lancée en vous présentant de nouvelles vidéos, comme le mois dernier. Le très attendu Z y figure ainsi que Albion, Chewy, Jet Fighter3 et Fable qui vont sans doute devenir des grands hits. Avec un coup de cœur tout particulier pour la vidéo de Worms. Pour les lancer, il suffit de cliquer sur les différentes bobines de films. Après avoir vu un film, sortez de Windows (ALT+F4).

LA PLANETE ANIM



Ah non, ça c'est pas nous, c'est vous qui savez faire quelque chose de vos dix doigts. Un peu de poésie saint-exupérienne par là-dessus, cela donne des anim avec une belle histoire. Bravo !

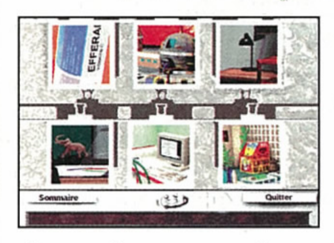
LA PLANETE UPGRADE

Vous aimez les patchs, mais ne savez les utiliser ? Voilà la solution à vos problèmes. Après avoir lancé le logiciel, regardez un peu ce qui vous intéresse. Pour vous déplacer d'une partie de l'alphabet à une autre, utilisez les flèches gauche et droite. Pour sélectionner un patch, déplacez-vous le long de toute la liste. Arrivé au fichier voulu, appuyez sur Return. Vous n'avez plus qu'à spécifier le répertoire où se trouve votre jeu, où le patch sera automatiquement installé. Et pour les amateurs de Frontier qui ne pourraient toujours pas jouer, sachez que le patch 1.05 y est présent (voir à ce sujet l'article de l'excellent Pinky : "Vol au-dessus d'un nid de gros sous").
Ah, une petite remarque pour finir : vérifiez bien que le patch correspond à votre jeu. Par exemple, il ne faut pas en installer un pour une version disquette, alors que le jeu que vous possédez est sur CD. Et si les mecs se prennent la tête pour faire deux patchs différents, c'est qu'il y a une raison. Ne pas suivre ces conseils pourrait planter le programme. Par mesure de sécurité, vous pouvez faire des copies de vos fichiers de sauvegarde de jeux que vous allez modifier. Au cas où...

En cas de problème :
CD Cool
Yourmenu



LA PLANETE DESSINS-JEUX



Le jeu est en fait un jeu de mots qui m'explose littéralement de rire. Sinon, c'était pour vous dire que l'on a reçu ça, c'est vachement beau. Continuez à nous envoyer vos créations (Joystick, "Pixel", 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois Perret Cedex).

LA PLANETE NOUVEAUTÉS

Voici la liste complète de tous les jeux qui devraient sortir dans les prochains mois.

LA PLANETE DÉMOS



Ce mois-ci, on vous a sélectionné 14 démos : que du bon, enfin presque ! Pour lancer la démo, il suffit de cliquer sur le bouton en face du titre que vous voulez démarrer. En cas

de problèmes, vous pouvez toujours exécuter manuellement les programmes en suivant les indications en gras sous chaque commentaire.

Witch Haven

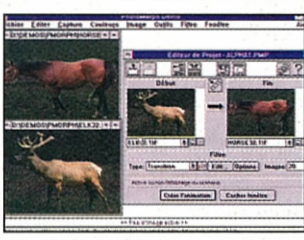


Preview dans le numéro 61

Attention, hit en vue ! Ça a la couleur de Doom, l'odeur de Doom, mais on en est très loin car le jeu de rôles tient une place manifeste dans ce soft. Vous lancez des sorts, et les ennemis vivent leur vie indépendamment de la vôtre. La possibilité de jouer en S-VGA est très intéressante, d'autant plus que c'est rapide.

À moins de disposer de 16 Mo de Ram, il est préférable d'installer le jeu sur disque dur de la manière suivante :
Allez sous windows dans le gestionnaire de fichiers
Placez vous sur C:
Dans le menu fichier, allez donc créer un répertoire WH.
Placez-vous sur D:
Allez dans le répertoire Demo / Whaven
Appuyez sur la touche F8
Dans la case où vous indiquez la destination, tapez c:/WH et appuyez sur entrée.
Sortez de Windows, tapez "C:", "CD WH", "CD WH" encore et ensuite : WH.
Bon jeu...

Photo Morph



On ne présente plus le morphing tant il a envahi nos foyers : des "Guignols de l'info" à une bonne partie de la pub, il est incontournable.

Photomorph n'est pas le plus pourri des logiciels de morphing, car les options sont vraiment nombreuses et il a l'avantage de proposer de nombreux exemples.

En cas de problème :
Allez sous Windows, dans le gestionnaire de fichiers
Sélectionnez Demos
Sélectionnez Pmorph
Exécutez Pmorph

Fade to Black



Testé dans ce numéro

Un des logiciels phares du moment. Cette démo inclut le premier niveau de ce jeu. Cette mission consiste à s'échapper de la base morph. Si vous êtes un peu désorienté, lisez le fichier "read.me" pour connaître les différents mouvements de Conrad. Néanmoins, il faut que vous sachiez qu'il y a quelques problèmes au démarrage : **si vous n'avez pas assez de mémoire (le symptôme : le jeu se charge normalement, puis notre interface planétaire réapparaît), il vous faudra installer le jeu sur disque dur, avec la même méthode que Witch Haven. Reprenez à la lettre la méthode en changeant à chaque fois "WH" par "F2B".**
Un autre petit problème : il vous faut un driver VESA. Certaines cartes graphiques sont assez bien foutues et appellent ce mode automatiquement. Ce driver est normalement fourni avec la carte vidéo de l'ordinateur.

Action Soccer



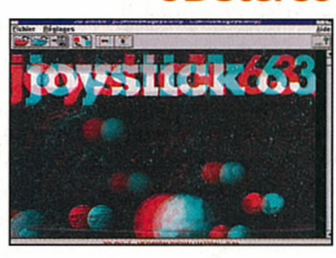
Testé dans le numéro 62.

"Et merde ! encore un jeu de foot", dit-on quand on ne s'appelle pas Pinky. Ah oui, mais celui-là il est franchement rigolo et les actions sont vraiment variées (NDLR : le jeu de foot hein. Parce que Pinky...).

Une petite précision : ce jeu nécessite qu'un driver d'Ems soit chargé (Emm386 par exemple).

En cas de problème :
CD Demos
CD Action_f
Install

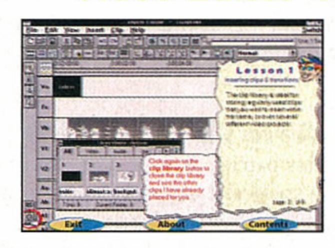
3DStereo



On a tous vu ça au moins une fois dans sa vie, mais en a-t-on réalisé soi-même ? Vous savez, ces images rouge et bleue que l'on voit parfois en couverture des journaux et qui ont eu une adaptation au cinéma dans La créature du lac, un très vieux film d'horreur. N'essayez pas de lancer ce programme de l'interface ! Y a comme qui dirait un petit problème...

Ce soft demande plus de 256 couleurs pour tourner correctement et euh... comment vous dire ? Notre interface en requiert 256, ni plus ni moins. Il vous faut donc passer en mode 32000 ou 65000 couleurs pour les cartes qui les supportent et installer le soft de cette manière (cette méthode n'installe rien sur votre disque dur) :
Allez sous Windows, dans le gestionnaire de fichiers
Sélectionnez Demos
Sélectionnez 3DStereo
Executez 3Dstereo.exe

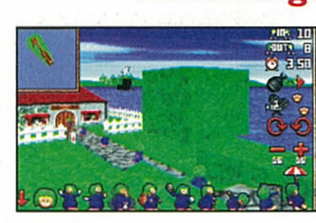
Video Editor Tutorial



Si vous voulez voir ce qui occupe Lord Casque Noir pendant ses nuits, jetez donc un coup d'œil sur ce logiciel. C'est juste un tutorial, vous ne pourrez donc pas faire de montages par vous-même mais pourrez obtenir une connaissance sommaire sur les montages vidéo.

En cas de problème :
Allez sous Windows, dans le gestionnaire de fichiers
Sélectionnez Demos
Sélectionnez Veditor
Exécutez Ve-Tutor.exe
Cela n'installera aucun fichier sur votre disque dur.

Lemmings 3D



Preview dans ce numéro.

Vous y avez tous joué, avouez-le. Le I, le II, le III, Lemmings pères Noël ou bien d'autres encore. Ce jeu y gagne en profondeur, c'est le cas de le dire. Les lemmings en 3D, c'est vraiment beau, rapide et si vous avez peur que ce ne soit pas jouable, jetez donc un œil sur cette démo : c'est une sorte de tutorial pour tester chacune des fonctions des Lemmings.

En cas de problème :
CD Demos
CD Lemmin3d
L3D
Cela n'installera aucun fichier sur votre disque dur.

Need for Speed



Testé dans ce numéro

Voilà peut-être le jeu de voitures le plus rapide jamais réalisé en S-VGA. De plus, quelques ajouts ont été faits par rapport à la 3DO et non des moindres : plus de circuits, les traces de pneus sont visibles, 3 autres modes de tournoi. On y joue et on ne peut plus s'en passer.

Evitez Qemm et lancez un driver VESA
En cas de problème :
CD Demos
CD NFS
NFS

Dr Drago's



Testé dans ce numéro

Ce soft est un mélange entre le jeu de l'oie et la simulation économique. Votre but est de gagner des courses de voitures tout en achetant et vendant des actions, des valeurs immobilières dans les pays que vous traversez. C'est sous Windows.

En cas de problème :
Allez sous Windows, dans le gestionnaire de fichiers
Sélectionnez Demos
Sélectionnez Bluebyte
Install

Primal Rage

Preview dans le numéro 61

On ne sait pas si ce soft va être intéressant, mais qu'est-ce qu'il est beau : vous incarnez un dinosaure dont le seul but est de foutre sur la gueule au dino-



saure d'en face. Les animations sont tellement détaillées que l'on dirait des digits.

En cas de problème :
CD Demos
CD Prage.cd
Rage

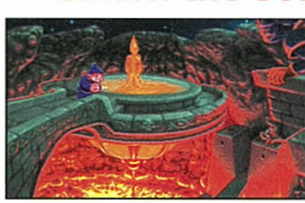
Apache



Testé dans ce numéro La démo d'un jeu où l'on peut jouer jusqu'à 16 en réseau, et, selon l'avis de l'expert, Casque Noir, c'est le meilleur simulateur d'hélico jusqu'à ce jour.

En cas de problème :
CD Demos
CD Apache
Install

Simon the Sorcerer 2



Preview dans le numéro 59
On ne sait pas encore vraiment si ce jeu sera aussi passionnant que l'était le premier volet. Une chose est sûre : l'intro de cette suite est à pisser de rire, donc ne la zappez pas! À noter que le jeu sortira en VF.

En cas de problème :
CD Demos
CD Simon2
Setup

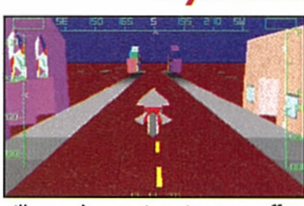
Fxfighter2



Testé dans le numéro 62
Les beat 'em up déboulent avec classe sur nos machines. FF2, c'est l'équivalent sur PC de To-Shin Den sur PlayStation. Une grosse configuration permet de profiter des animations de ce jeu 3D.

En cas de problème :
CD Demos
CD Fxdemo
Setup

Cyberbike



Attention : avant-première exclusive ! Joy vous propose une démo que vous ne verrez et ne reverrez nulle part ailleurs. Le projet vient en effet d'être annulé, vous pouvez donc considérer que nous vous offrons un jeu complet ! C'est dommage, ça avait l'air rigolo cette moto surpuissante qui s'envole de plusieurs dizaines de mètres à chaque relief du terrain !

En cas de problème :
CD Demos
CD Cyber
Instcybe

Au mois prochain...

SUR MACINTOSH

CD Mieux Mieux 3



Cette rentrée est marquée par l'arrivée chez Joy d'un petit nouveau, TCB, qui s'est occupé, dès ce mois-ci, de CD Mieux Mieux en lui apportant un petit côté décalé que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Découvrez vite vite les softs qu'il a écrits : Sim Mérou (un simulateur de mérou), Sim Billou (un simulateur de Billou), Chirac Massacre, Advanced Morpions (un jeu programmé à la dernière minute et qui plantera parfois, à essayer en 256 couleurs).

TCB a tenu à vous faire découvrir deux jeux particulièrement stupides, mais sur lesquels il passe des heures et des heures : Koji The Frog et Bunny Killer. Rassurez-vous, vous trouverez aussi des jeux un peu plus intéressants.

CD Mieux Mieux accueille d'autres petits magazines, l'un est entièrement dédié au jeu Marathon, l'autre est consacré aux jeux en général ; nous vous fournissons les deux premiers numéros.

Vous avez aimé la démo de Dark Forces que nous vous proposions en avant-première dès la fin juin ? Vous avez acheté le jeu et vous l'avez fini ? Faites donc durer le plaisir en essayant les nouveaux niveaux inédits et en passant à la version suivante, grâce au petit programme de mise à jour.

Parmi les utilitaires que nous vous fournissons chaque mois, vous trouverez CD All Show, une extension à placer dans votre dossier système, et qui vous permettra de voir tous les fichiers cachés d'un CD. Grâce à quoi vous pourrez voir l'ensemble des fichiers de la partie PC. Peut-être y en aura-t-il qui vous intéresseront. Attention, vous ne pourrez bien évidemment pas lancer les programmes PC, ça n'est pas prévu pour.

La plus grosse partie du CD est consacrée à notre dossier de ce mois-ci sur les simulateurs de vol, avec toutes les démos des jeux existants.

Le magazine CD Mieux Mieux commence ce mois-ci avec une enquête policière à l'issue de laquelle vous pourrez accéder aux rubriques (news, astuces, dossier simulateurs, escapades, galerie graphique, solution de Police Quest 4). Un choix «Zap» sur le plan de la ville vous enverra directement dans ces rubriques. Jeu : le 10ème lecteur à nous envoyer une copie d'écran de l'image prouvant qu'il a entièrement résolu l'énigme gagnera un jeu de flipper sur Mac, «Crystal Caliburn». Écrivez à l'adresse du magazine, mention «Concours CD Mieux Mieux».



LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA




NEW

Incarnez un agent militaire qui doit gagner la confiance des ses ennemis ! Vous êtes propulsé dans un univers de science fiction en 3D bouillonnant d'action et comportant 1 h eure 30 de vidéo !

CD ROM




NEW

Un jeu d'action intense proposé par Electronic Arts.Vous aurez des pièges à déjouer, des énigmes à résoudre, des techniques à développer, des personnages à rencontrer; beaucoup de fusillades et de sabotages sont au rendez vous !!!

CD ROM



Un gigantesque jeu conçu par la célèbre scénariste Roberta Williams. Ce thriller à suspense a été développé en utilisant les dernières technologies du cinéma et de l'infographie !!

NEW

CD ROM



NEW



La nouvelle production de l'équipe Westwood, les créateurs de Dune 2, Lands of Lore,...
Dans ce jeu de simulation basé sur la gestion des ressources, vous incarnez un chef de mercenaires qui devra tout faire pour s'approprier le contrôle du "Tibérium" !!!

CD ROM



Le super Hit sur 3DO pour votre PC. Vous êtes aux commandes des plus belles voitures de tous les temps... De splendides graphismes en haute résolution, un moteur en 3d hyper rapide, un son 16 bits numérisé ...!




NEW

CD ROM



Le CD de missions supplémentaires de l'extraordinaire US Navy F ighter ! Découvrez une nouvelle technologie révolutionnaire lors des décollages et atterissages verticaux depuis les appareils ADAV....!!!!



NEW

CD ROM

HERETIC
NEW · CD ROM



Une action intense pour un "Doom" aux temps médiévaux. 9 objets différents peuvent être collectés et la possibilité de regarder vers le haut ajoute un plus tangible à ce jeu.

JAGGED ALLIANCE
HIT · CD ROM



Un jeu a la réalisation étonnante ! Combats dans la jungle, huttes en flammes, mines antipersonnel, pièges tendus sur les sentiers tortueux de l'île... La tâche qui vous incombe de reprendre une île aidé de mercenaires ne sera pas aisée.

SPACE QUEST 6
NEW · CD ROM



La suite de la fameuse saga des Space Quest ! Roger Wilco, votre héros, est plus délirant que jamais, et il parle français !!!

HI OCTANE
HIT · CD ROM



Une course de voiture hyper rapide réalisée par Bullfrog. Un hit bourré d'action ! Le choix entre 6 types de véhicules et la possibilité de jouer à 12 simultanément en réseau !! A ne pas rater !

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

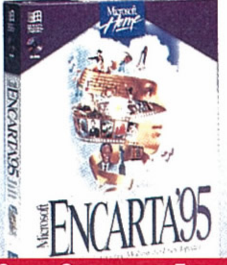
Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

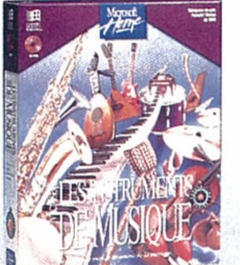
* Pour une commande minimale de 200 F.

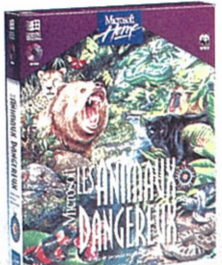
Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

NOUVEAU !! Découvrez les meilleurs titres multimédias chez Micromania !









... et des dizaines d'autres titres disponibles



Pour la sortie officielle en Europe de la Playstation de Sony, MICROMANIA & SONY vous offrent un magnifique T-Shirt avec l'achat de la Console !!
La Playstation de Sony
Version européenne officielle !
T-Shirt double col renforcé
100% coton
Made in USA
OFFRE VALABLE POUR LES 2 000 PREMIERS ACHETEURS d'une Console Playstation officielle Sony dans TOUS LES MAGASINS MICROMANIA !!
Caractéristiques
• CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHZ
• Animation : 66 millions de Pixels/s
• Affichage : 640 x 480 haute résolution
• Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D (360 000 polygones par seconde), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
• Son stéréo laser.
Console livrée avec 1 Control Pad
NEW RAYMAN
Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux : Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon!
GRATUIT avec l'achat de la Console !!
NEW DARK LEGEND
11 combattants de la Chine Impériale prêts à combattre à mort ! Une variété phénoménale d'armes et de mouvements ! Une adaptation fidèle de la borne d'arcade !
NEW BOXER'S ROAD
Une nouveauté qui va s'imposer comme un standard de simulation sportive ! Une profondeur de jeu et un réalisme à couper le souffle.
NEW VAMPIRE
La dernière nouveauté de CAPCOM. Cette adaptation identique à l'arcade vous permettra de découvrir 15 personnages différents dans des décors fabuleux.
NEW DESTRUCTION DERBY
Une super course de stock car ou tout est permis ! des moments à vivres incomparables grâce au cable de connection playstation.
HYPER FORMATION SOCCER NEW
La référence de football sur 16 bits de l'éditeur Human: des caméras multiples et une action proche de la réalité !
NEW NBA TE
La simulation "Fun" d'Acclaim n'a pas fini de vous surprendre ! Plus de 100 stars du NBA, plus de personnages cachés et des bonus à récupérer sur le terrain qui vous étonneront !!
MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
Ouverture d'un nouveau magasin MICROMANIA
MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93606 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 54 73 07
GEANT !!
LES MAGASINS MICROMANIA
MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2 e - Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches NEW
MICROMANIA EVRY 2 NEW
Tél. 60 77 74 02
MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Tél. 69 29 04 99
MICROMANIA EURALILLE NEW
Tél. 20 55 72 72
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07
MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches
MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82
MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58
3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
la Mégacarte
Thomas JORDAN
N° 123 456 789
MICROMANIA
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er octobre 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
MG11 SP12 J19 P9 C07 PL18
Titre
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage
29F ou GRATUIT pour toute commande minimale de 200F
Précisez CD Cartouche Disk
Total à payer =
F
Nom
Adresse
Tél.
Code postal
Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../.....
Signature :
Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 8H à 19H
DU LUNDI AU VENDREDI
Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: 3DO PC 3 P PC CD Rom GBoy Megadrive GGear Super Nintendo Playstation Saturn



CQFD

Une étude récente indique que les foyers américains se sont soudainement pris de passion pour Internet et plus particulièrement pour les serveurs Web (des serveurs graphiques). En mai dernier, ils ont été 50 % de plus que le mois précédent à prendre un abonnement Internet, une croissance phénoménale, même pour des experts habitués. Cela dit, je ne voudrais pas dire, mais si les médias américains ont parlé d'Internet autant que les canards français, ça n'est pas spécialement étonnant que ça marche, ça s'appelle du bourrage de crâne et il n'y a pas de quoi se réjouir. Après quoi on s'étonne que ce soit aussi soudain, et blablabla, et blablabla. Le premier mois, les journaleux parlent d'Internet, font des dossiers, jugent une bonne fois pour toutes que c'est incontournable et qu'il faut absolument y être sous peine de rater une nouvelle révolution, et blablabla. Le deuxième mois, ils remplissent leurs canards en annonçant qu'Internet connaît un véritable boom, que c'est stupéfiant, que ça confirme bien ce qu'ils disaient le mois dernier, les gens veulent y être pour ne pas manquer la nouvelle révolution. Et quand il y aura une désaffection du public, quand tout le monde aura compris qu'Internet n'est jamais qu'un bel outil et non une fin en soi, qu'on se ruine si on n'a rien à y chercher, les mêmes journalistes pourront faire leur une dessus. Ça se voit, les gars, ça se voit.

Dans le dernier numéro, nous vous parlions des débats du Parlement US à propos de la liberté d'expression sur les réseaux. Un serveur avait été attaqué parce qu'un message, écrit par un de ses abonnés, était diffamatoire. La question était: le serveur est-il responsable ou non de ce qui passe sur ses lignes? La loi qui vient de passer au Parlement le dégage entièrement de cette responsabilité, mais oblige par ailleurs les fabricants de téléviseurs à inclure un circuit imprimé dans leurs postes, permettant aux parents de "bloquer" l'accès à certaines émissions qu'ils jugeraient trop violentes ou trop pornographiques pour leurs enfants. Bien sûr, on ne s'inquiète pas pour les enfants, qui déprogrammeront le machin à peu près douze fois plus vite que les parents n'ont réussi à le programmer. Du moins, si cette loi est entérinée par le Sénat.

conformatique

Pour tout achat d'un portable Olivetti Echos 42, les étudiants et enseignants pourront bénéficier d'une remise de 500 F. De plus, un service de télémaintenance est offert aux acquéreurs d'un Olivetti 486 DX/66. C'est une bonne idée la télémaintenance gratuite, mais y a comme un truc qui me chiffonne. Le principe, c'est que l'ordinateur acheté dispose d'un logiciel installé. Lorsque ça coince, il suffit de lancer le programme, qui se charge alors, via le modem qui équipe la bécane, de téléphoner au service. Alors forcément, si la bécane est plantée, je ne vois pas trop l'intérêt. Enfin, Conforama propose à tout acheteur d'un micro Packard Bell Multimédia, Windows 95 pour 1 franc de plus. Alors là, je dis c'est rudement pas cher du tout.

rateliers

Après avoir annoncé l'adaptation sur CD-Rom PC de deux titres ayant fait le succès de ses consoles (Sonic et Ecco the Dolphin), Sega prévoit de commercialiser sur PC des jeux initialement prévus pour Saturn, sa nouvelle console 32 bits. Les jeux seront accompagnés d'une carte conçue par Nvidia. Le NV1 Multimedia Accelerator intègre des technologies permettant selon Sega de transformer le PC en machine d'arcade, de la 3D mappée à la vidéo en passant par du son à 44 KHz. La commercialisation du kit Nvidia-Sega devrait commencer à Noël prochain, sans qu'aucun nom de jeu ne soit encore officiellement annoncé.

• PLOP ! Electronic Arts vient de créer une filiale basée à Singapour, officiellement chargée de superviser la distribution de ses produits en Asie du Sud-Est. Officieusement, les cadres d'EA en profiteront pour lutter contre les hommes du Docteur No et pour rendre visite aux petites femmes de Bangkok.

• Les épisodes de Doom font désormais l'objet de romans en livres de poche. «Doom : Dnee Deep in the Dead» et «Doom : Hell on Earth» sont sortis cet été aux USA.

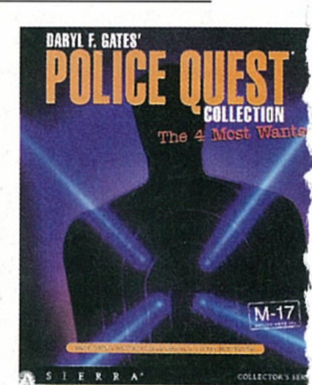
• PLOP ! (2) IBM vient de réouvrir une filiale basée à Beyrouth, fermée il y a 20 ans pour cause de frais de vitrines trop coûteux, une filiale dorénavant officiellement chargée de superviser la distribution de ses produits au Moyen-Orient. Officieusement, les cadres d'IBM en profiteront pour lutter contre les hommes du Docteur No et pour fumer des cigarettes à l'odeur bizarre.

• SOUMISSION: Le premier jeu d'Electronic Arts à être optimisé pour Windows95 sortira dès le mois de septembre. Il s'agit de Shock Wave Assault, une version améliorée de Shock Wave, qui bénéficie selon l'éditeur d'effets chbling-impossibles à réaliser sous Dos ou sous le WindowsD'Avant. Ouais ouais ouais.

• Sierra lancera en 96 une série de produits familiaux, dont un éditeur de dessin 3D.

• La version Française de Flight Simulator 5.1 devrait sortir au mois d'octobre prochain.

La compilation Police Quest éditée par Sierra Cocktel sortira prochainement. On y retrouve les quatre épisodes de la série.



TV MIEUX MIEUX

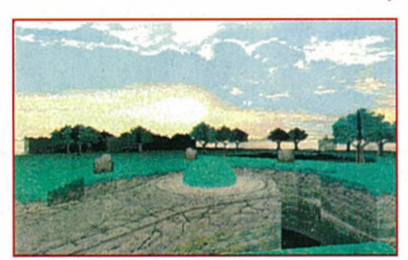
Parmi les projets fantastiques qui seront les réalisations incontournables de demain ou les grands flops de dans bientôt, il y a la télévision laser, qui permettrait l'affichage d'images d'une résolution extrêmement fine et projetées par rayon laser. Outre la qualité de l'image, on pourra aussi changer à volonté la taille de l'image sans perdre en netteté. Ça n'est d'ailleurs plus tout à fait un projet, puisque les allemands Schneider et Daimler-Benz viennent de signer un accord en vue de produire et de commercialiser ce petit trésor. Dès qu'on sait quelque chose à propos de la date et du prix de lancement, nous vous prévenons, comme d'hab'.

Kevin Mitnick, le pirate américain qui s'est fait arrêter il y a trois mois après avoir volé des numéros de cartes téléphoniques, de carte de crédit, et avoir pénétré dans de nombreux ordinateurs, y compris ceux du Pentagone, pourrait n'écoper que de 8 mois de prison, alors qu'il a été reconnu coupable de 23 chefs d'accusation. C'est pas Mitnikita, plutôt?

DES NOUVEAUX

Funsoft France est un nouveau distributeur s'implantant en France. Déjà présent dans de nombreux pays, Funsoft, propriétaire de Gremlin Interactive, Greewood et Rainbow Arts a créé cette structure afin de s'auto-distribuer. Funsoft compte lancer une trentaine de produits d'ici la fin de l'année et s'implanter en Espagne, en Italie et en Scandinavie. En plus des jeux présentés dans notre dossier du numéro 61 consacré à l'E3, Gremlin Graphics annonce Normality sur disquettes ou CD et Realms of the Haunting sur CD. Normality se passant dans une ville étrange, sera de type "pointez et cliquez". Realms of the Haunting, axé sur la magie et l'horreur, offrira quant à lui l'opportunité d'évoluer dans un univers 3D représenté en caméra subjective.


Normality


Realms of the hunting

Le dernier né des softs de NovaLogic se nomme Werewolf vs. Comanche. Tiens donc, Comanche ? Oui, oui, c'est encore lui, le fameux jeu d'hélicoptère. Eh bien sachez que dès le mois prochain, une nouvelle version réseau de ce produit sortira sur les rayons de vos magasins. Pour être un peu plus précis, disons qu'il s'agira en fait de deux jeux dans une même boîte. Le premier n'est autre que Comanche légèrement amélioré, et le second une version retravaillée vous invitant à piloter les hélicos du camps adverse. S'il n'y a plus rien de révolutionnaire dans le moteur Voxel Space, le fait de pouvoir jouer à huit en même temps (deux par modem) redonne un sacré punch au produit. Un genre de Doom volant pour amateurs de sensations fortes.

récup

Sony lance une nouvelle collection de Walkmans. Baptisés Yppy, les engins revêtent des couleurs bizarres, parfois du meilleur effet, parfois carrément gerbos. D'après le service de communication, choisir son Yppy en fonction de ses goûts, c'est une façon d'affirmer sa personnalité et tout et tout ("Yppy, plus qu'un Walkman, une mode, un look, un état d'esprit"). Quand on imagine que tout ça est pensé par des tas de types très sérieux en costard-cravate, ça sent la récup. Hippies, Sony, cherchez l'intrus.



• Sanctuary Woods, l'éditeur qui grimpe à une vitesse vertigineuse, et Oracle, un géant des bases de données et des serveurs, ont l'intention de s'associer dans un ambitieux projet de télévision interactive aux USA.

• Cinq ans après sa sortie au Japon, Nintendo compte vendre sa Super Famicom en Chine à partir de Noël prochain.

ça boston sur mac

J'ai fait un jeu de mots, j'ai fait un jeu de mots ! Vous l'avez sans doute remarqué, de nombreux éditeurs se mettent progressivement à s'intéresser au Mac. Le salon MacWorld Expo de Boston du mois d'août dernier a été la première véritable occasion de le vérifier, jamais autant de nouveaux jeux n'avaient été présentés sur un salon Mac : Access présentait Under A Killing Moon (aventure), Blizzard montrait une démo de Warcraft (stratégie, simulation économique), Reality Bytes annonçait la sortie d'Havok (action en 3D), Papyrus 2 s'apprête à commercialiser Indy Car 2, MacPlay travaille sur Descent (action en 3D), Dungeon Master 2 (jeu de rôle, aventure), Frankenstein (aventure), tandis que Virgin prévoit la sortie de Rivers of Dawn et d'Allien Alliance. Bungie présentait naturellement son prochain produit phare, Marathon 2, au cours de longues parties en réseau.

FAUSSE ALERTE

On aurait pu avoir un peu peur pour 3DO, ces dernières semaines. Ça a commencé par des communiqués de Sanyo puis de Toshiba qui annonçaient stopper tout développement sur la 3DO. Le premier affirmait avoir du mal à vendre ses machines au Japon, moins de 250 000 en un an, soit un quart de ce qui se vend comme consoles Sony ou Sega en six mois. Quant à Toshiba, lui aussi sceptique sur la réussite du standard au Japon, il abandonne ses travaux sur un système de navigation en automobile, système à base de 3DO. Quelques jours plus tard, la publication des résultats de la compagnie 3DO pour le trimestre avril-juin 95 n'arrangeait rien, puisque le constructeur enregistre une perte nette de 7,7 millions de dollars. Malgré ces mauvais indices, 3DO affiche un optimisme à toute épreuve et s'explique : Sanyo n'est qu'un petit client, les résultats étaient deux fois plus mauvais pour le même trimestre l'année dernière, la récente baisse du prix (-25 %) de la console a permis d'augmenter les ventes de 128 % et donc de se faire des réserves d'argent frais (20 millions de dollars) et enfin le réseau de distribution a été amélioré. En outre, pour préparer Noël, 3DO choisit une nouvelle agence de pub chargée de préparer une campagne convaincante, et recrute un des anciens fondateurs d'Electronic Arts comme vice-président du Studio 3DO. Bon, ben, ça a intérêt à marcher, parce que j'ai sacrément envie de voir Return Fire 2, moi.

13 septembre 1995 ?

CONCEPTION, ÉQUARRISSAGE : MICHEL DESANGLES

DAVID ET GOLIO

Le "petit juge" Stanley Sporkin, dont on vous a amplement parlé avant les vacances, est ce juge qui avait dénoncé l'accord entre le Département de Justice américain et Microsoft, accord permettant à Microsoft de racheter Intuit. Finalement, l'affaire s'avérant trop compliquée, Microsoft a renoncé à cet achat, mais a mené l'affaire en appel, juste pour le principe. Et a gagné: la cour d'appel a estimé que Sporkin n'avait en aucun cas le droit de prendre des initiatives personnelles, n'avait pas à critiquer les décisions du Département de Justice et n'avait pas à fourrer son nez dans les affaires des grands.
En attendant, il a quand même réussi à faire échouer le rachat d'Intuit.



retard

Plus d'un an après Apple, IBM vient de sortir ses toutes premières machines personnelles à base de PowerPC, le microprocesseur développé conjointement par IBM, Apple et Motorola. Si les composants sont les mêmes, les machines Apple et IBM les intégrant ne sont toutefois pas encore compatibles, cela ne sera vrai que l'année prochaine. Pour l'heure, les PowerPC d'IBM pourront tourner sous son Unix AIX, sous Windows NT de Microsoft, sous Solaris de Sun, et bientôt sous OS/2, le système d'exploitation qu'IBM optimise pour PowerPC. Les machines d'IBM ne tourneront sous MacOS qu'à partir de la mi-96.

les tuiles du multimédia

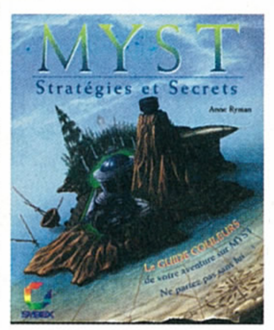
Dans la série "qu'est ce que je vais bien pouvoir faire pour remplir mon CD ?", voici venir Shanghaï Greatest Moments. C'est chouette, le shanghaï, ce petit jeu maoïste rigolo consistant à apparier des "tuiles" (dominos en français) pour pouvoir les retirer d'un tas prédéfini jusqu'à ce que tous soient enlevés. Mais ça a tout de même un gros défaut : ça ne bouffe pratiquement aucune place sur un CD. Pour le remettre au goût du jour, les gens de chez Activision se sont donc vus contraints de rajouter des tas de trucs et de machins divers. Au menu, des tuiles ayant pour thème la conquête de l'espace, les événements ou personnages célèbres qu'il vous faudra réunir. Chaque paire constituée se traduit à l'écran par de petits bouts de films comme celui où George Bush laisse entendre d'une voix assurée le célèbre "read my lips". À noter enfin la principale et meilleure innovation de Shanghaï GM à mon sens, le mode limité dans le temps où l'ordinateur rajoute une tuile sur votre tas toutes les six secondes. Stress garanti !

BOURDE

AT & T, le géant des télécommunications, a surpris ses clients en leur communiquant par mailing un mauvais numéro de téléphone, qui aboutissait sur une hotline érotique alors que les clients appelaient pour échanger des points contre des cadeaux. En pratique, ils étaient accueillis par un message clair et précis : «êtes-vous prêt à vous déshabiller ? Si vous voulez du sexe hardcore, non censuré, explicite, alors venez et... mmmh, allons-y !». AT & T a renvoyé un deuxième mailing dans lequel il présente ses plus plates excuses, mais certains clients sont furieux. Le responsable du service érotique a quant à lui gagné de nombreux nouveaux habitués.

anti-brouillard

Si vous n'arrivez pas à terminer le jeu Myst, que dis-je, le superbe Myst, Sybex vient de faire paraître un ouvrage indispensable : Myst, stratégies et secrets. Réalisé avec autant de soin que le jeu lui-même, ce guide en couleur est abondamment illustré (200 photos). On y trouve des plans et tout ce qu'il faut pour résoudre les énigmes des différentes îles. En prime, la chose est vendue moins de 100 F, un prix tout à fait raisonnable (du moins si on le compare aux tarifs pratiqués habituellement). Bravo !



• Des mathématiciens japonais viennent de calculer Pi à la 3 milliardième décimale près, en un jour et demi, avec quand même plus de 28000 Mo (oui, Mo) de Ram. Le précédent record était de 2 milliards de décimales, et était détenu par une université américaine.

• Thorn Emi devrait se scinder d'ici peu de temps. Thorn d'un côté, Emi de l'autre. But de la manœuvre: vendre Emi, très rentable, à un gros groupe, tout en gardant les épines.

lunettes



Après les coiffeurs-visagistes, c'est au tour des opticiens, en l'occurrence Lissac, de s'intéresser aux nouvelles technologies. Afin de permettre à un client de choisir au mieux son modèle de monture, un logiciel développé par Mega Optic permettra de s'observer sous tous les angles avec différents types de montures. Ce système devrait être généralisé à l'ensemble des magasins Lissac d'ici la fin de cette année.

chez nous !

Ah ben ça devait arriver, c'était couru d'avance : Bill Gates s'intéresse au marché des jeux vidéo. Il s'y intéresse même tellement qu'il devient éditeur en s'associant avec le japonais Softbank, bien connu dans le monde des consoles, pour développer et commercialiser sur CD-Rom PC des jeux vidéo sous Windows95. Gamebank, c'est le nom de la nouvelle société créée pour l'occasion, a immédiatement reçu le soutien d'éditeurs japonais comme Bandaï (le géant du jouet associé à Apple dans le projet Pippin), Namco («Ridge Racer») ou Capcom («Street Fighter 2»).

NOSTRADAMUS REVIVAL

Un éditeur américain, Corporate Vision, vient d'acquérir les droits d'adaptation sur CD-Rom du roman «The Final Jihad», qui met en scène de dangereux terroristes intégristes menaçant les États-Unis d'Amérique. Le roman a fait un carton ces derniers temps ; publié il y a deux ans, il évoque un attentat meurtrier à Oklahoma City. Tin din ! Mieux, l'auteur décrit l'arrestation sur une autoroute d'un membre d'un réseau de terroristes jusqu'alors inconnu. Re-tin din ! Dans les premières moutures de son roman écrit début 1989, l'auteur avait déjà prévu la chute du Mur de Berlin, la disparition de l'URSS, l'attentat du World Trade Center et le crash d'un avion sur la Maison Blanche. Ce qu'il écrit, Mesdames et Messieurs, ça se réalise. Tin din din !

JE SUIS EN TRAIN D'ÉCRIRE UN ROMAN DE FESSES, UN TRUC SADIEN DU GENRE : "LA PHILOSOPHIE DANS LE BOUDOIR"

SAUF QUE LÀ ÇA SE PASSE SUR INTERNET

YACINE

L'éditeur annonce Alien Breed 3D sur PC, la énième version du même logiciel, un peu améliorée. Et si vous faisiez un jeu complet d'un seul coup, les gars, au lieu de bricoler ?

PAS DE GOULAG EN CYBERIE

Vous vous souvenez ? En mars dernier, nous vous parlions de cet étudiant américain jeté en prison pour avoir écrit et déposé sur Internet une nouvelle, un petit roman, où il imaginait des scènes de torture et de viol, en donnant à sa victime le nom d'une ancienne camarade de classe. Baker protestait alors qu'il ne s'agissait que d'un mini-roman et qu'il n'avait jamais été question pour lui d'agresser la jeune femme qu'il n'avait même pas cherché à approcher. Baker vient d'être jugé et, heureusement, il a été reconnu non-coupable. Si le juge a considéré que l'œuvre de Baker était sauvage et de mauvais goût, il a reconnu qu'aucune menace n'y figurait et qu'aucun crime n'avait été commis. Estimant que Baker usait de son droit de libre expression (constituant le premier amendement de la Constitution des États-Unis), il a levé toutes les accusations et fait relâcher le cyber-détenu. Baker n'aura jamais passé qu'un mois en prison...

• Les ventes d'Apple en Chine ont augmenté de 150 % au premier semestre par rapport à la même période de 1994. Il s'y était vendu un total de 650000 micro-ordinateurs personnels l'année dernière, tous standards confondus, et les Mac n'y représentaient même pas un pour cent, Apple n'ayant ouvert sa première filiale que fin 1993.

• PRIVATE JOKE : Billy Ze Kick, ça donne Billou Ze Kouk. Tu es fait, lâche ton arme.

• Le jeu Buried in Time (The Journeyman Project 2) de Sanctuary Woods est sorti sur Mac aux USA, il fera très rapidement l'objet d'une version française que nous testerons sitôt disponible.

• Marvel est heureux, ce fut un bel été, puisqu'il a enfin pu présenter ses premiers CD-Roms sur PC et Mac, il s'agit naturellement de comics, ces BD américaines qui ont fait la renommée de Marvel.

DÉFERLANTE

Le réseau America Online (une sorte d'énorme 3615, en plus rapide) a accueilli son trois millionième abonné au début du mois de juillet. C'est d'autant plus énorme qu'il n'en avait que la moitié à Noël dernier, ce qui lui permet d'enregistrer un bénéfice de 6 millions de dollars d'avril à juin. Mais comme il a été glouton en achetant de nombreuses sociétés pour plus de 50 millions, le réseau affiche une perte de 33 millions de dollars. Mais, vous demandez-vous, comment peut-il vivre en perdant autant d'argent ? Ce sont les banques, mon bon ami, ce sont les banques. Et qui finance les banques ? C'est vous, mon bon ami, c'est vous.

efficacité

Les analystes financiers américains estiment qu'Apple vaut environ 5,3 milliards de dollars (25 milliards de francs). Ses revenus (ventes de machines, de softs, licences, etc) étaient de 9,2 milliards de dollars (à ne pas confondre avec les bénéfices). Dans le même temps, Microsoft est estimé à 53 milliards de dollars (255 milliards de francs), avec «seulement» 5,9 milliards de dollars de revenus.

MODESTIE

Finalement, l'accès à MSN (Microsoft Network) sera limité à 500.000 utilisateurs les quelques premiers mois. Microsoft craint de ne pas pouvoir assurer au niveau matériel si trop de gens se connectent en même temps. Au fait, vous voulez connaître le prix de l'abonnement à MSN? Ce sont les prix américains, je vous les traduis en francs français, ça ne veut pas dire que les prix français seront exactement les mêmes, mais ça donne une idée. Alors, abonnement: 25 francs par mois, donnant accès aux services de base et à trois heures gratuites, puis 10 francs par heure supplémentaire. Il existe bien sûr plusieurs formules, qui tournent autour des mêmes prix. C'est pas cher, hein? C'est fait exprès: si vous voulez avoir accès à ce super truc pas cher, faut acheter Win95, parce que ça ne marchera pas sous WinVieux.

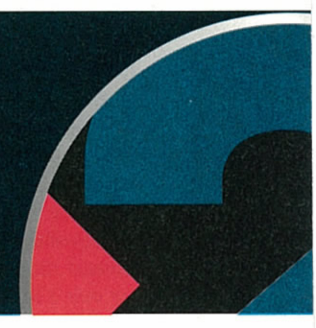


pirates

Édité par Addison Wesley, Pirates de l'Informatique est une enquête sur le milieu du piratage. Bien écrit et apparemment bien documenté, cet ouvrage a l'intérêt de s'attacher particulièrement au phénomène du piratage en France. Même si le piratage des logiciels est évoqué, la part belle est faite au piratage des gros systèmes, autrement plus amusant que le crackage d'un jeu, autrement plus grave aussi. On peut y lire le témoignage de nombreux hackers, mais aussi de la DST, de France Télécom, etc.

frankenstein

Vinton Cerf, l'un des créateurs d'Internet a jeté un pavé dans la mare en assurant que le réseau ne pourrait pas supporter longtemps l'expansion observée depuis 18 mois. Selon lui, il faudra d'ici dix ans faire évoluer le protocole TCP/IP (le squelette du réseau), la difficulté étant de trouver comment y parvenir sur un aussi grand nombre de sites et chez autant de clients, le soft ne s'y prêtant pas spécialement. La dernière mise-à-jour du soft est intervenue dans la nuit du premier janvier 1983, à une époque où c'était encore réalisable. Si vous avez une idée, branchez-vous sur alt.binaries.pictures.cerf.brainstorming.



Finition, moulage : Mic Dax

implosion

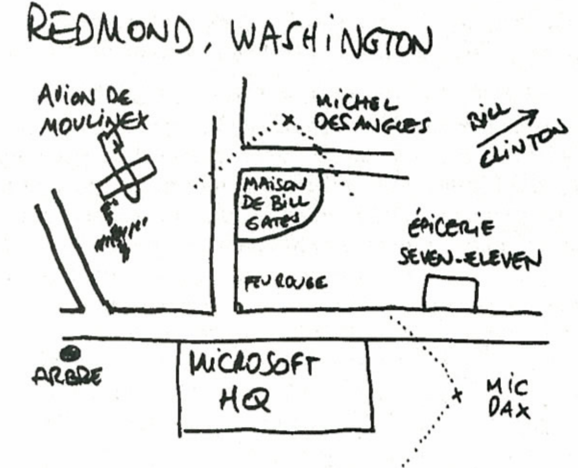
Plusieurs boîtes américaines proposent des systèmes qui permettent de filtrer "l'obscénité et la violence" sur Internet, pour protéger leurs chères têtes blondes. Ce sont en général des programmes ou des chips qui contiennent une liste de "mots interdits": dès qu'un de ces mots est reçu par le modem, l'accès au service est bloqué et son nom mémorisé pour que l'enfant ne puisse plus y accéder. Or, ce sont les parents qui établissent la liste de ce qu'ils désirent filtrer. Si je ne m'abuse, ils vont donc devoir – eux que le sexe effraie – établir un dictionnaire personnel de ces mots interdits. Imaginez leurs tourments lorsqu'ils taperont ça: "bite, return, salope, return, sexe, return, nichons, return, blondes à forte poitrine, return...".

faites de la télé

Après les nuits humour, connerie, homosexualité, Canal + consacrera à la fin du mois de novembre une nuit au thème du Cyber. Vous êtes tous invités à contribuer à cette nuit en participant à un concours où vous aurez à réaliser soit une animation, soit un film de moins de cinq minutes, à envoyer avant le 15 septembre à Canal + sur cassette vidéo, sur disquette, ou sur CD-Rom si vous êtes plombé de thune. Pour plus de renseignements, écrivez à : Canal +, La nuit Cyber, 35 quai André Citroën, 75015 PARIS.

mais comment font-ils ?

Vous vous demandez sûrement comment on fait, nous les Joymen, pour avoir autant d'infos sur le monde de l'informatique en général, et sur Bill Gates en particulier. Afin de dévoiler un coin du mystère, nous publions le schéma ci-dessous.



Pendant que Mic Dax couvre la maison-mère de Microsoft, Michel Desangles surveille la propriété privée de Bill Gates, qui peut d'autant moins échapper à notre surveillance que Moulinex survole toute la zone dans un Fokker triplan tout à fait discret. Ils sont reliés en permanence par talkie-walkie, et envoient leurs infos à Joystick grâce au fax que l'épicerie Seven-Eleven a bien voulu mettre à notre disposition. Travail rendu difficile par la présence d'un arbre (visible sur le schéma) protégé par Greenpeace, dont les équipes quadrillent le secteur. Bill Clinton, un autre membre de l'équipe, passe son temps à la Maison Blanche pour récolter diverses infos qu'il nous transmet par signaux codés (il travaille sous la couverture de Prés. des US (nous ne pouvons pas, pour d'évidentes raisons de sécurité, dévoiler son titre entier)). Le mois prochain, nous vous dévoilerons comment TCB (conscient de la vacuité), un nouveau membre de Joy, surveille un milliard de Chinois pour voir s'ils ne vont pas se réveiller.

ATTENTION: LIRE CET ARTICLE DANS UNE FOSSE AUX LIONS EST DANGEREUX

HÉ OUAIS MON VIEUX VOUS VOUS ARRANGEREZ AVEC LA COMPAGNIE DE TÉLÉPHONE. MOI J'AI AUTRE CHOSE À FOUTRE

Motorola, qui fabrique des téléphones cellulaires, vient de se prendre un procès en pleine poire: il y a deux ans, un type qui roulait en voiture s'était penché sous le volant pour attraper son téléphone et a embugné un pauvre couple, qui, récemment, a attaqué Motorola, leur reprochant de ne pas avoir signalé clairement que leur téléphone était dangereux, qu'il fallait l'installer ailleurs que sous le volant, et ne pas s'en servir quand on conduisait. Heureusement que le conducteur n'était pas allé chercher sa brosse à dents sur le siège arrière pendant qu'il conduisait, sinon on aurait un sticker "Attention, il est dangereux d'aller chercher une brosse à dents sur le siège arrière d'une voiture qui roule quand on est en train de la conduire" sur toutes les brosses à dents.

apple débordé

Apple, en rupture de stock, ne peut satisfaire toutes les commandes aux États-Unis. De nombreuses configurations Performa et PowerMac ne peuvent être livrées rapidement, le constructeur manquant de composants et de lecteurs CD. Apple avait fait une mauvaise estimation de la progression de la demande, les analystes prévoyant une croissance de 15 % alors qu'elle atteindrait en fait au minimum 25 %. Cette sous-estimation a atteint de nombreux autres constructeurs, mais rares sont ceux qui, comme Apple, ont des périphériques ou des composants spécifiques, donc produits en plus faible quantité. Pour ne pas avoir à faire face à un manque à gagner regrettable, Apple a assuré qu'il avait déjà pris les dispositions pour accélérer la production et augmenter ses capacités de stockage.

VOTRE ARGENT

Ah ben dites donc, ça va plutôt bien pour notre opérateur des télécommunications, France Télécom. Il a gagné près de 10 milliards de francs en 1994. Pour un service public, ben mon vieux. 10 milliards directement sur notre dos, puisqu'il est en situation de monopole. Au lieu d'en profiter pour nous faire les meilleures conditions possibles, FT en profite pour nous presser comme des citrons, en cette fin de siècle des télécommunications. Au lieu d'assumer son rôle de service public, FT rachète discrètement des sociétés privées dans des marchés où il est opérateur (le vocal, par exemple) et joue les colonialistes en rachetant la compagnie du téléphone de Côte d'Ivoire. Alors, au lieu d'installer Numéris chez Monsieur Tout Le Monde, ce qui serait le travail d'un vrai service public, FT va taxer un peu plus Monsieur Tout Le Monde pour financer tous ces rachats hautement stratégiques sans avoir à toucher à ses jolis bénéfices. On en arrive à souhaiter la déréglementation, tiens, alors qu'on sait bien que ce sera l'arrivée massive des opérateurs américains.

- ***Une *étude* :-) (tiens, à propos de ça, sous Windows 95, quand on tape ":)", il le remplace par un vrai smiley) estime que le quart des utilisateurs de Fenêtres Vieux passera à Fenêtres 95 d'ici la fin de l'année. Eh, oh, oh, faudrait déjà qu'ils achètent de la Ram, les utilisateurs. Parce qu'en dessous de 8 Mo, ça tourne pas.***

- ***Supra, le fabricant de modems, vient d'être racheté par Diamond Multimedia, une boîte californienne spécialisée dans le multimédia, comme son nom l'indique, mais pas dans les diamants.***

Disney vient de confier à l'éditeur plutôt excentrique 7th Level la conception d'un jeu d'action basé sur le Roi Lion, qui devrait sortir en Europe au printemps prochain sur CD-Rom et sous Ouinedoz.

LE LIÈVRE ET LA TORTUE

Comme vous êtes parti en vacances et que vous avez tout oublié des réalités du monde entretemps, bref rappel des faits. À l'heure où vous lisez ces lignes, Windows 95 est sorti. Win95 n'est toujours pas à la hauteur du système d'exploitation du Macintosh, le MacOS, mais comme c'est nouveau, que c'est sur PC, que c'est fait par Microsoft et que les financiers qui déterminent le succès de l'un ou de l'autre ne se servent ni de Windows ni du MacOS, le monde entier reste sur l'impression que Windows vient de prendre de l'avance. Donc, Apple doit réagir, mais sans hâte, pour bien montrer que la menace n'est pas très sérieuse: la prochaine version du MacOS, nommée Copland, n'est prévue que pour la mi-96. Et voilà-t-il pas que les ingénieurs d'Apple viennent de s'apercevoir qu'un an, ça faisait un peu court pour développer Copland, qui est, selon les spécifications, un bestiau énorme: multitâche pour de vrai, mémoire protégée pour de vrai, etc. Certes, Apple pourrait en repousser la sortie, mais ça ferait peur à la bourse et aux investisseurs qui, croyez mon expérience, sont bien plus couillons que vous et moi. Du coup, il semble probable que Copland sorte bien à la date prévue, mais pas entier: la nouvelle interface utilisateur sera présente, mais la Rom ne sera pas entièrement réécrite, contrairement à ce qui était prévu. On aura donc probablement un Système 8, puis un Système 8.5 quelques mois plus tard, début 97. Rappelons qu'en 1997, se servir d'un OS qui s'appelle Machin "95", ça fera un peu vieillot. Un peu comme "Super-Croix 76" maintenant.

un monde s'écroule

The Children Television Worshop licencie 47 de ses employés. C'est à CTW qu'on doit l'émission américaine «Rue Sésame». Ben mince, ça me fait tout drôle d'imaginer Toccata et Mordicus aller pointer au chomdu…

myst powermac

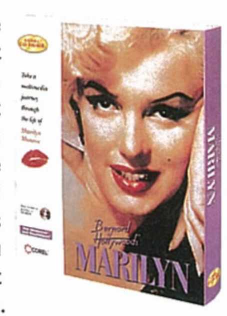
De QuickDraw 3D, l'extension graphique qui accélère les calculs 3D sur PowerMac et qu'Apple diffuse depuis cet été, voici ce que dit Rand Miller, le co-auteur du jeu Myst : «Nous avons créé Myst en utilisant uniquement des Mac. Pour la suite, nous avions besoin de vitesse dans la modélisation et le rendu (NDLR : des objets 3D), alors nous sommes passés sur des stations de travail Silicon Graphics. Nous croyions naïvement retrouver la facilité d'utilisation. Chacun à Cyan attendait QuickDraw 3D anxieusement pour que nous puissions reporter tous nos efforts de développement de nouveau sur le Mac, et d'après ce que nous avons vu de QuickDraw 3D sur les nouveaux PowerMac, il se pourrait que nous mettions fin à notre attente». Petite précision, cette citation a été reprise d'un communiqué de presse d'Apple USA.

pognon perdu

Spectrum Holobyte a perdu des sous, figurez-vous. Au 31 mars, sur les douze derniers mois, c'est 18 millions de dollars (90 millions de francs) qui ont disparu dans des emballages, des disquettes, des CD, des pages de pub, des bouffes au restau, des salaires mirobolants et toutes ces sortes de choses bien sympathiques. Il faut quand même préciser que c'est moitié moindre que l'année précédente, on les plaint. Non seulement ils perdent de l'argent, mais en plus ils font deux moins de bouffes que l'an dernier, que de stress, que de frustrations.

norma jean

Spécial nostalgie, les fans de Marilyn Monroe seront heureux d'apprendre que Corel vient de faire paraître un CD lui étant consacré. Riche de 100 photos couleurs et noir et blanc, Bernard of Hollywood's Marilyn permet de consulter les photographies de Bruno Bernard. Ces images, sans doute parmi les meilleures, sont également accompagnées d'extraits sonores tirés du journal intime du photographe. Quelques clips permettent également de suivre la carrière de l'actrice.

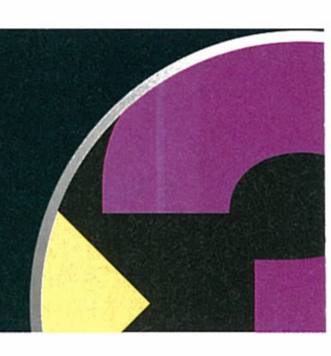


• Bethesda a profité de l'été, pendant que tout le monde était parti, pour acquérir Flashpoint, un label connu par exemple pour avoir développé Noctropolis sur PC. Bethesda se prépare à sortir The Tenth Planet, un grand jeu multijoueur conçu en coopération avec une société de production hollywoodienne à qui l'on doit les bijoux Stargate et Universal Soldier… Pom pom pom…

• Sierra On Line a racheté l'éditeur Pixellite, que vous ne devez pas connaître puisque vous n'avez pas acheté son soft phare, Print Artist, programme conçu pour imprimer des lettres, des étiquettes, des cartes de visite décorées de jolis dessins spécialement faits pour Halloween ou Thanksgiving.

• Cet été, au lieu de partir à la plage comme tout le monde, Sierra a absorbé l'éditeur Impressions.

• Philips Media (éditeur de jeux sur CDI et CD-Rom PC) vient de prendre 20 % des parts d'Infogrames, une participation jusque-là détenue par le groupe Chargeurs (qui a pris 25 % des parts d'Ocean en début d'année). En fait, c'est beaucoup plus compliqué, et comme je sais que ça vous passionne, je vous explique. Voilà, alors c'est Philips et Chargeurs qui décideraient de créer une société commune, ils l'appelleraient Pathe Interactive, et que Chargeurs contrôlerait 65 % des parts de Pathe Interactive, et voilà, et puis un jour, ils auraient décidé ensemble qu'ils voudraient acheter 20 % des parts d'Infogrames par le biais de Pathe Interactive, c'est vrai quoi, autant que ça serve à quelque chose ce machin-truc qui traîne. C'est compris ? Aujourd'hui, Philips rachète les 65 %, et du coup, récupère les 20 %. Ah dites donc, vous, on peut pas dire que vous compreniez vite, hein.



ÉTALONNAGE, VÉRIFICATION : MOULINEX

montée au filet

Apple a décidé de mettre le paquet sur Internet : on a récemment appris, par le biais d'une *étude*, que le quart des utilisateurs du réseau étaient équipés de Macs, alors que la proportion est de 8 % sur l'ensemble de la population. Première offensive, le constructeur rachète Mailshare, un programme facilitant l'échange de messages e-mail sur Internet (l'outil est compatible SMPT et POP3), il le renomme Apple Internet Mail Server et continue pour le moment de le diffuser comme freeware. Deuxièmement, Apple et Netscape Communications (l'un des acteurs majeurs du software sur Internet) s'entendent pour que le constructeur puisse distribuer Netscape Navigator, en échange de quoi les prochaines versions de ce soft seront compatibles Quicktime et Quicktime VR. Troisièmement, Apple vendra un kit de connexion rapide à internet, qui comprendra Netscape Navigator, RealAudio Player (pour écouter du son en direct), Acrobat Reader (beuark !), Quicktime VR, Claris Emailer Lite, Fetch et Anarchie, Telnet, Stuffit Expander, NewsWatcher et ConfigPPP.

LES MILLIONS DE DOLLARS DU MOIS

• 4,4, c'est ce qu'a gagné Electronic Arts sur le dernier trimestre.

• 3,2, c'est ce qu'a perdu Sanctuary Woods au cours du trimestre avril-juin.

• 12, c'est ce que vont investir Pioneer et Sierra pour concevoir et promouvoir des titres sur le marché japonais. Sierra Pioneer commencera par la traduction de vingt titres de Sierra.

• 11, c'est le coût de la campagne de promotion qui accompagnera le lancement au Japon de la console Pippin d'Apple/Bandaï en décembre prochain.

• 7, c'est ce que Borderbund a gagné au cours du trimestre mars-mai.

• 155, c'est la recette record des salles de cinéma au cours du week-end prolongé du 4 juillet, «Apollo 13» (avec Tom Hanks) décrochant à lui seul 38 millions de dollars.

• 88, c'est ce que Sony a gagné d'avril à juin.

• 15, c'est ce que Nintendo va investir dans un centre de recherche et développement (on dit «R & D») situé en Angleterre, centre auquel le label Rare (créateur du best-seller Donkey Kong Country, et dont Nintendo détient 25 % des parts depuis avril dernier) coopérera activement.

• 200000, soit 200 milliards de dollars, soit un peu moins que le budget de la France, c'est ce que le vol de mémoires et de microprocesseurs devrait coûter aux entreprises en l'an 2000 et dans le monde, d'après l'estimation d'une compagnie d'assurance américaine. Une nouvelle criminalité serait en train de se mettre en place, au moins aussi lucrative que le trafic de drogue.

• 1,1, c'est le bénéfice enregistré par Maxis au cours du trimestre avril-juin, en augmentation de 64 % par rapport au même trimestre en 1994.

• 116000, soit 116 milliards de dollars, c'est ce que devrait représenter la vente de micro-ordinateurs personnels cette année, de l'avis des analystes de chez Dataquest.

• 9,4, c'est ce qui a été jeté par les fenêtres chez Spectrum Holobyte d'avril à juin, alors que l'éditeur perdait quasiment trois fois moins l'année dernière au cours du même trimestre.

• 6000, soit 6 milliards de dollars, c'est le chiffre d'affaires de Microsoft pour l'année fiscale 94-95.

AU BOULOT ! Vous cherchez un job dans le milieu des jeux vidéo, vous voulez devenir programmeur, graphiste, vendeur, musicien ou encore commercial, vous cherchez un stage ? Visitez notre rubrique «Offres d'emploi» sur le 3615 JOYSTICK, mot-clé «*JOB», vous y trouverez les petites annonces que nous communiquent les éditeurs et les revendeurs.



Un Suisse dont le chien avait bouffé son ordinateur pour jouer, est allé l'attacher dans une forêt lointaine, où il a été retrouvé par hasard, à l'article de la mort. La SPA locale a porté plainte: 3 mois de prison avec sursis. La SPA fait appel, trouvant la sentence trop légère.

CONSTERNANT

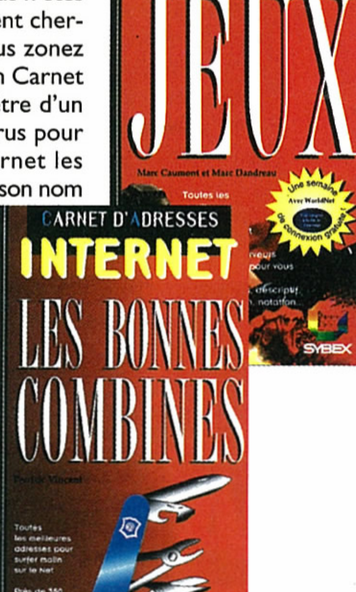
Thierry Lhermitte a lancé son service France Cinéma Multimédia sur différents réseaux (Compu, Calva, Internet). Le malheur, c'est que les deux tiers des messages d'utilisateurs se résument à ça : «es-tu le vrai Thierry Lhermitte ? Prouve-le». Ah dites donc, l'interactivité, les autoroutes de l'information, le village global, c'est pas encore ça, on en est à peine à l'identification (pour citer «Wired»: «l'ennui, avec le village global, c'est les idiots du village global»).

they rebiff

En juin, les flics de Cincinatti ont saisi les ordinateurs et les disques durs d'un BBS, soupçonné de distribuer des images pornographiques. Pour trouver les images en question, ils ont dû explorer les disques durs, et donc lire tout le courrier – privé – des abonnés de ce BBS. Sept d'entre eux ont porté plainte, pour atteinte à la vie privée, entrave à la liberté d'expression, etc. Le jugement est en cours, on vous tiendra au courant.

qui ça ? où ça ?

Si vos promenades sur Internet se résument à rechercher sans fin des renseignements que vous ne trouvez jamais, c'est que vous n'êtes pas au point et ne savez pas comment chercher. Mais qu'importe ! Donc si vous zonez plus que vous ne surfez, la collection Carnet d'Adresse de Sybex, devrait vous être d'un grand secours. Deux titres sont parus pour le moment : Internet jeux et Internet les bonnes adresses. Le premier, comme son nom l'indique, propose une sélection de serveurs sur lesquels il est possible de jouer, mais aussi des sites où il est possible de récolter une foule de renseignements sur les jeux micro. L'autre titre, pluraliste en diable, est une compilation d'à peu près tout ce qu'on peut rencontrer sur le Net, de la catégorie Art à celle du Sport en passant par l'Astronomie, la Cuisine ou encore la Lorraine avec mes sabots.



COORDINATION DES PINCEAUX : YACINE

go !

Basé sur le nouveau roman de Michael Crichton, Congo est une sombre histoire de gorille qui décime une bande d'explorateurs partis à la recherche de diamants destinés non pas à faire des bagues, mais des lasers. Je parle des diamants naturellement et non pas des gorilles, car on se demande un peu qui pourrait avoir l'idée saugrenue de faire des bagues avec des gorilles. Ah ah ah, ou même avec des explorateurs, ah ah ah mais qu'importe. Tout ça nous amène au jeu réalisé par CIC vidéo, qui sera tiré du film et qui devrait sortir en octobre.



Congo, the movie.



Congo, the jeu.

PLANCHE À BILLETS

Je suis comme vous: à chaque fois que je vois une belle imprimante couleur, genre 360 ou 720 dpi, avec des couleurs qui pètent, je me dis: bon, j'arrête mon boulot à la con, et je fabrique des faux billets. Un étudiant s'est dit la même chose dans le Texas le mois dernier, il a fabriqué pour 5000 dollars de faux billets de 50$ avec un scanner et une Epson couleur. Bien sûr, les couleurs ne sont pas exactement les mêmes, bien sûr les détails sont moins fins, bien sûr il manque la bande d'argent prise dans le papier, mais de loin, pour un myope, ça peut passer. Malheureusement, de près, pour un caissier qui a une bonne vue, ça ne passe pas du tout, et le type s'est fait choper instantanément. Inutile d'attendre le verdict, il est inscrit sur les faux billets eux-mêmes: "Sera puni d'emprisonnement et d'amende celui qui aura contrefait ou falsifié..."

LA FÊTE EST FINIE

On vous parle régulièrement d'Internet, en essayant de ne vous présenter que les aspects rigolos ou énervants du réseau. Et justement, il y avait quelque chose d'amusant sur Internet, et qui va très rapidement disparaître, c'est la mauvaise protection des copyrights. Chaque site, chaque serveur et chaque abonné dispose d'une adresse virtuelle. Si vous vous abonnez, on vous fournira une adresse de la forme raoul-rabu@machin.com, ou tchaupette@machin.net.fr, «machin» étant le nom du site qui vous loue l'accès. Ces noms sont validés aux USA par le National Science Foundation, l'institut à l'origine du succès d'Internet, qui a confié à une entreprise de gérer l'attribution des adresses de serveurs commerciaux. Jusqu'à maintenant, un nouveau site pouvait demander n'importe quelle adresse, par exemple «cocacola.com», sans avoir à prouver que la marque «cocacola» lui appartenait, sachant qu'une adresse ne peut pas être utilisée par plusieurs serveurs. Certains avaient même profité de cette faille (qui s'explique du fait que, à l'origine, la NSF interdisait l'exploitation de serveurs commerciaux) pour en faire un vrai bizness : ils créaient des adresses à base de marques connues puis contactaient ces marques en question et leur revendaient l'adresse, et pas pour six francs trois thunes, vous imaginez bien. Désormais, cette pratique ne sera plus possible, ou, plus précisément, elle sera moins facile à mettre en œuvre, puisque la NSF adopte à peu près les mêmes critères que pour le dépôt d'une marque.

• Amnesty International vient de sortir un CD-Rom sur les droits de l'homme, vendu 10 dollars. On peut le commander sur Internet, http://www.organic.com/amnesty.

LES GENOUX DU MOIS

Notre confrère Internet Reporter interroge une représentante de Calvacom sur le tout petit nombre de femmes connectées : «Il y en a beaucoup plus qu'on ne le croit, mais moins qu'il ne devrait ! (...) <u>De par sa fonction génitrice, la femme a besoin de produire</u> et c'est pourquoi elle est tout à fait indiquée pour être sur le Net». Portnawak !



Notre collaborateur Pascal Pluchon, après avoir trouvé un bug : «oh ben <u>je pensais que c'était intelligent, un ordinateur</u>, moi !».

dcd

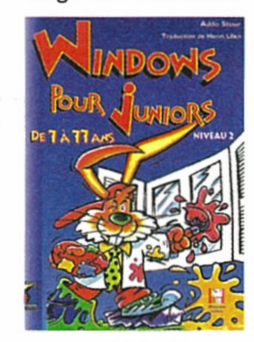
Vous ne connaissez certainement pas Morris Braunstein et pourtant vous vivez avec certaines de ses inventions. Avant de chercher lesquelles, sachez qu'il vient de mourir et qu'il aurait bien aimé vous voir au mariage de la cousine Sonia. Morris Braunstein, «Mo» pour les intimes («veux pas aller à l'hôpital,'fane !»), est l'inventeur de, entre autres, l'affichage sur cristaux liquides, le LCD. Il est mort des suites d'un diabète. Alors voilà, on invente un truc aussi utile, on fait un bien fou à l'humanité, et on meurt d'une bête maladie. C'est trop stupide, chienne de vie.

troc

Game Mania est un nouveau club d'échange de CD proposant une formule assez attrayante : pour 420 F, vous devenez l'acquéreur d'un CD-ROM PC. Vous pouvez alors, si vous ne le conservez pas plus d'un mois (ce qui est généralement suffisant pour finir le jeu), le rendre à Game Mania et en reprendre un autre, moyennant 60 F. Naturellement, si vous souhaitez le garder, vous le pouvez également. Pour en savoir plus, appelez le : (16) 72 68 03 14 à Lyon.

niveau 2

Après Le petit livre rouge, voici Le petit livre bleu. Je parle bien entendu de Windows pour Junior. Ce bouquin, qui fait suite à l'ouvrage du même nom



consacré à la découverte de Windows, s'attaque maintenant au niveau 2. Particulièrement pédagogique et bien illustré, il est livré avec une disquette d'exemples. Il est édité par Thomson Publishing. Cela dit, n'oubliez pas que Tout-arrive-à-point-à-qui-sait-attendre 95 ne devrait pas tarder à pointer le bout de son bug. Euh, son nez.

punition

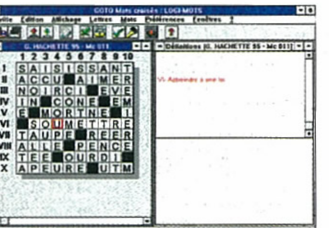
Nintendo vient de fermer les portes de sa filiale anglaise, en y jetant (à la porte) ses 140 salariés. Le constructeur japonais justifie cette décision par la mauvaise conjoncture et les mauvais résultats en Europe. En fait, nombreux sont ceux qui pensent qu'il s'agit là d'une sanction à l'encontre du peu de discrétion dont faisaient preuve les équipes de Nintendo UK. C'est ainsi que notre confrère anglais CTW (hebdomadaire professionnel) avait pu annoncer que l'Ultra64 serait retardée jusqu'au printemps 96, alors que Nintendo Japon avait imposé le silence le plus absolu à ses employés, la fuite plaçant le constructeur dans une position plus qu'indélicate. La punition n'a pas tardé à arriver.


THE ULTIMATE

ASSEMBLAGE, RÉCURAGE : LORD CASQUE NOIR

grille de programme

Comme son nom l'indique, Goto Mots Croisés pour Windows 3.1 est une compilation de logiciels desti-



nés aux cruciverbistes, éditée par Goto et fonctionnant sous Windows 3.1. La chose se compose d'un module fournissant une aide et d'un dictionnaire de 300 000 mots, spécialement conçu à cet effet (recherche de mots de dix lettres se terminant par "ie", par exemple). Le logiciel est fourni avec une cinquantaine de grilles.

courtoisie

Billou (Gatou) est allé déjeuner début août avec son ami Billou (Clintou). Selon les deux parties, il s'agit simplement d'une petite visite de courtoisie, comme ça se fait beaucoup dans ces milieux. Selon Joystick, ils ont essayé de trouver un arrangement qui les satisfasse tous les deux à propos des problèmes actuels de Microsoft. D'ailleurs, tiens, la dernière fois qu'ils se sont vus, les deux Billoux, c'était il y a un an, tout juste avant que le Département de Justice américain donne son feu vert à Microsoft pour le rachat d'Intuit. Mais il n'y a aucun lien, hein, c'était juste une visite entre voisins. Ils n'habitent qu'à trois mille kilomètres l'un de l'autre, forcément, ça crée des liens.
Dernière minute: Le Département de Justice américain a déclaré le 9 août que finalement, aucune décision ne pourrait être rendue avant le 24 août, date de sortie de Win95, concernant l'éventuelle situation de monopole de Microsoft, le temps manquant pour entendre tous les témoins et plaignants. Microsoft s'est déclaré très content. Il n'y a aucun lien avec la visite de Bill à Bill. Je répète: il n'y a aucun lien. Faites passer.

• Hasbro, fabricant de jeux et jouets américain, a dépensé 300 millions de francs pour développer un casque de réalité virtuelle. Au terme de leurs recherches, ils ont constaté que le produit serait trop cher, pas assez rapide et pas terrible côté qualité. Alors ils l'ont remis dans les cartons. Attention à la réalité virtuelle, elle provoque des hallucinations graves.

• CET HOMME PARLE : Nous vous indiquions en novembre dernier que des rumeurs faisaient état d'un possible rachat d'Apple par IBM. Un cadre d'IBM vient de confirmer que le constructeur avait effectivement travaillé sur ce projet et que des négociations avaient même eu lieu sans toutefois aboutir.

• Il existe un service Internet où l'on peut pétitionner contre les essais nucléaires français. Ça se passe sur http://www.icepp.s.u-tokyo.ac.jp.

• Officiel: Bill Gates est l'homme le plus riche du monde depuis cette année. Il possède 70 milliards de francs. Voyons, placé à 8%, ça donnerait du 5,6 milliards d'intérêts par an. Sauf que comme c'est placé dans les actions Microsoft, ça rapporte beaucoup plus que ça: 20 milliards par an. Et sa femme est moche. Ha.

• PODIUM : D'après une étude menée par Dataquest, Compaq aurait vendu près d'un million et demi de machines d'avril à juin inclus, soit 25 % de plus qu'au deuxième trimestre 1994. Loin derrière figurent IBM, avec 1,06 million (+ 25%), et Apple, avec 1,01 million (+ 19,5%).

• BRIQUES : Lego souhaite concurrencer Disney en construisant de nouveaux parcs d'attraction, le premier l'année prochaine au sud de Londres, puis en Californie en 1999. Le coût est estimé à environ 700 millions de francs pièce, et un parc nécessitera 44 millions de briques Lego.

J'ESPÈRE QU'ON A PAS LAISSÉ LA CLEF DANS LA SERRURE À L'INTÉRIEUR...

Y.

ZBOING ZBOING

Dans la série des faits divers pas drôles qui font rire : à Dijon, des amis un peu imbibés eurent la bonne idée de faire du trampoline sur un sommier, devant une fenêtre ouverte. Et ce qui devait arriver arriva : deux personnes à l'hosto, dont une dans le coma, après une chute de quatre étages.

top 50

Quelques changements dans la liste des marques les plus connues du monde: si Coca-Cola reste le premier, Nintendo a chuté de la douzième à la vingt-et-unième place, tandis qu'IBM est remonté de la 282ème position (!) à la troisième.

¿ CÓMO ESTÁ USTED ?

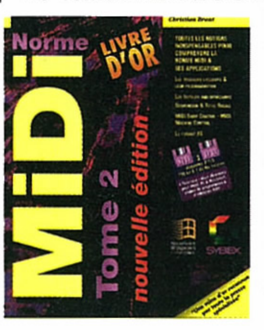
On nous signale la prolifération sur PC d'un nouveau virus foudroyant, «Dir.Byway», qui, non content de s'installer partout dans les fichiers exécutables de votre PC (sans pour autant les modifier), s'amuse en plus à muter pour se camoufler plus efficacement. Le virus ne bascule en phase active qu'à certaines dates, il affiche alors «Trabajemos todos por Venezuela» (nous travaillons tous pour le Vénézuéla) et entonne l'hymne national aux heures multiples de 3. Pour le repérer, bootez sur une disquette saine et lancez un CHKDSK, Dir.Byway génère un très grand nombre de liens croisés. Vous pourrez aussi vous en rendre compte en analysant le fichier «CHKLIST.MS».

cartes perforées

Une série de pannes informatiques a fortement perturbé le trafic aérien américain cet été. Il faut préciser qu'une partie du système informatique du contrôle aérien de Chicago, le plus sollicité, était vieille de 30 ans... L'ensemble devait être remplacé en 1998, mais un nouveau système sera provisoirement mis en place d'ici là. Vieux de 30 ans, incroyable.

à table !

Le Tome 2 du livre d'or de la norme



Midi de Sybex, vient de paraître. Sur près de 800 pages. Vous saurez tout sur les messages exclusifs, le dump mémoire et autres Total Recall.

flou

On ne sait pas très bien où en est le projet Europe Online, qui serait un équivalent européen d'AOL, contrôlé par AOL, Bertelsman, Hachette et quelques autres. Comme les participations des uns et des autres changent tout le temps, que les capitaux sont réévalués toutes les cinq minutes et que les projets sont remis en cause aussi souvent qu'un gros mangeur de chili con carne va aux toilettes, aucune info n'est suffisament fiable pour être publiée.

Rumeur: Olivetti chercherait à arrêter de fabriquer des PC. Ça leur coûte trop d'argent. • Après Battle Beast, 7th Level compte sortir Arcade America, un jeu d'action/aventure.

en nos ateliers

Radius est l'un des constructeurs à avoir décidé de concevoir et commercialiser ses propres compatibles Mac. Seulement, le voilà bien embêté, il n'a aucune structure pour les fabriquer, ah le voilà dans de beaux draps : «ah zut de zut, on n'avait pas pensé à ça, ce qu'on peut être nigauds tout de même». Heureusement, Radius a trouvé la solution en confiant le montage des machines à IBM, tout simplement. Voir IBM fabriquer des Mac, ne serait-ce que des compatibles, ça vaut son pesant de cacahuètes.

21st chope les boules

Décidément, il semble que l'ère des flippers "à plat" soit bel et bien révolue. Après Tilt de Virgin, que nous vous présentions en preview le mois dernier, voici à présent que Sierra annonce son intention de se lancer dans la bataille avec 3D Ultra Pinball. Le premier volet de cette série, nommé Outpost Odyssey, vous propose de construire peu à peu, à l'aide de cibles et autres passages, votre colonie spatiale, à l'instar du célèbre Outpost, également chez Sierra. Annoncé pour septembre, Outpost Odyssey devrait être l'un des premiers jeux conçus pour fonctionner avec Blood-and-guts95.

ma grenouille à moi

C'est vert, ça court partout, c'est bavard et un peu énervant, qui est-ce ? Non, pas Lord Casque Noir, on vous dit que c'est vert. Trouvez pas ? Non, c'est pas un petit pois dans un ascenceur. Bon allez, je vous le dis : c'est Kermit, la grenouille la plus célèbre du monde. Elle fait un come-back sur PC, elle fait partie de l'équipe de personnages déjantés des Muppets, dans un logiciel à paraître prochainement et qui s'intitule Muppet Treasure Island. Et à propos de come-back, c'est Activision qui s'y colle. C'est marrant, à chaque fois qu'un jeu Activision sort, il s'en trouve toujours à Joy pour demander : "Ah bon, ils existent encore ?". Ben oui, et c'est tant mieux. N'empêche, on voudrait bien qu'ils refassent Little Computer People.



POWERMAC VS PENTIUM

Comme Billou était parti en ouacances sur le chantier de son futur palais, Apple en a profité pour publier le résultat d'une étude réalisée par un laboratoire indépendant. Il s'agissait de comparer les performances d'un des nouveaux PowerMac à celles d'un PC-Pentium (sous Windows) de même fréquence d'horloge, sur 58 fonctions de 10 softs différents : opérations sur des fichiers, scrollings, recherche lexicale, tris ou calculs sous Freehand, Excel, Word ou encore Claris Works, etc. Les configurations avaient la même capacité RAM, la même mémoire cache et tournaient à la même résolution. Et à votre avis, qui a gagné, si Apple a publié les résultats ? Plus la fréquence d'horloge est élevée, plus le PowerMac creuse l'écart, pour arriver à une différence de 44 % entre un PowerMac 8500 (PowerPC 604 à 120 MHz) et un Dell Optiplex XMT Pentium 5/120. En bas de gamme, pour des applications graphiques ou de PAO, le PowerMac 7200/75 est 62 % plus rapide que le Dell Dimension XPS Pentium 75. Dommage que les prix ne soient pas les mêmes, en grande partie à cause de ce fameux dollar à 10 francs, qui nous enquiquine la vie depuis tout juste 10 ans...

pilote en costard-cravate

Parallèlement au développement du très attendu F1 Grand Prix 2 par Geoff Crammond, Microprose vous proposera également, dès novembre 96, de vivre l'enfer du décor avec Grand Prix Manager. Inspiré des multiples simulations de management d'équipes de football qui sévissent par milliers outre-Manche, GPM transpose le concept dans l'univers de la formule 1. Ce sera donc à vous, en tant que patron d'écurie, de veiller à obtenir des meilleurs pilotes qu'ils signent pour vous, de peaufiner l'aérodynamisme de vos bolides, d'engager les pourparlers avec les motoristes, enfin, tout ce qui fait l'ordinaire d'un Ron Dennis ou d'un Franck Williams. Une fois le jour du Grand Prix arrivé, vous pourrez suivre la course en détail, mais... bien à l'abri dans votre fauteuil, roulant ou pas, en plein cœur du paddock !





un dico pour 3d studio

L'éditeur Thomson Publishing vient de sortir un excellent ouvrage sur 3D Studio 4 nommé "3D Studio 4 Theorie et Pratique". Rédigé par François Louget, ce livre de l'épaisseur d'un dictionnaire aborde point par point toutes les possibilités du soft par la pratique. Ainsi, il vous invite au fil des pages à réaliser, entre autres, un Walker Imperial de A à Z (animation incluse), explique comment simuler un Ray Tracing de manière acceptable, et traite de l'utilisation de certains IPAS. Très certainement le meilleur livre français disponible à l'heure actuelle.

bpi

Trois lettres magiques pour les rats de bibliothèque. Lorsqu'ils pénètrent (après une bonne demi-heure de queue), dans la Bibliothèque publique d'information du Centre Georges Pompidou, les amis des livres se sentent comme arrivés en terre promise. Quelque soit leurs centres d'intérêt, des dizaines de milliers de bouquins dûment classés et répertoriés les attendent, agitant leur petite couverture en criant : "Lis-moi, lis-moi". Depuis le moins de juin, et ce pour une durée non déterminée, la BPI s'est ouverte à Internet. Il est donc possible d'y consulter les différents services disponibles sur le Net à l'exclusion des messageries. De plus, et ça c'est vraiment génial, il est possible d'accéder au catalogue par le biais d'Internet toujours. Ça se passe sur terminus.bpi.fr ou sur www.bpi.fr. Par ailleurs, je vous rappelle que la BPI est ouverte (toute verte aussi) du lundi au vendredi de 12h à 22h et le week-end et les jours fériés de 10h à 22h. Fermé le mardi.

LES MILLIONS DE FRANCS DU MOIS

• 2500, soit 2,5 milliards, c'est l'argent de poche que touchent chaque mois les jeunes de 11-19 ans, soit 368 francs chacun, selon l'étude de Médiamétrie. Ben dites donc... Et ils sont un tiers à posséder un micro personnel, et le double une console.

• 650, c'est ce que la Commission Européenne a décidé d'investir pour les quatre prochaines années dans un programme de soutien au développement d'informations multimédia, les autoroutes de l'information, par exemple.

• 104, c'est le chiffre de vente d'Infogrames sur six mois, qui dégage 5,7 millions de francs de bénéfices nets.

• 400, c'est ce qu'a déjà dépensé Microsoft pour annoncer Bill95 dans le monde. Exemple: une double page simplement marquée de «désormais, le 24 août ne sera plus le jour où le gaufrier a été inventé».

• 18.000, ou 18 milliards, c'est le prix qu'a payé IBM pour acheter Lotus, record absolu pour une boîte de soft.

LAMINAGE, ÉBARBAGE : PINKY

APPLE PAS VAINCU

Début août, Apple a présenté trois nouvelles configurations venant s'ajouter à sa ligne de PowerMac, dont les caractéristiques principales sont une montée en puissance et une évolution vers le PCI, Apple abandonnant la norme NuBus. La machine la plus modeste est le PowerMac 7200, équipé d'un PowerPC 601 cadencé à 75 ou à 90 MHz selon le modèle. Ces deux machines sont vendues sous plusieurs configurations, la configuration intermédiaire étant le 7200/90, avec 8 Mo de RAM, un disque dur de 500 Mo, pour 1900 dollars, qu'Apple France annonce pour 11 890 francs HT, on est loin du dollar à 5 francs...



Le modèle suivant est le PowerMac 7500, cadencé à 100 MHz, vendu pour 3000 dollars aux USA, 20890 francs HT en France, avec 16 Mo de RAM, 1 Go de disque dur et un lecteur quadruple vitesse.

Le PowerMac 8500 vient quelque peu perturber la cohérence de la gamme : avec son PPC 604 de nouvelle génération cadencé à 120 MHz, il concurrence directement le PowerMac 9500/120, sorti au début de l'été. Il vous sera vendu pour 4500 dollars aux Etats-Unis, ou 32290 francs HT en France, dans une configuration à 16 Mo de RAM, un disque dur de 2 Go et un lecteur CD quadruple vitesse. À noter que le 7500 et le 8500 sont évolutifs, puisque le microprocesseur et le quartz sont placés sur une carte-fille qui pourra être remplacée à l'avenir par celle d'un modèle plus puissant.



Electronic Arts et Origin s'associent à Jane's Information Group, un éditeur spécialisé dans la publication de revues et de livres militaires. La série des jeux Jane's Combat Simulators débutera dès la fin de l'année avec la sortie d'AH-64D Longbow (simulateur d'hélicoptère) et de SuperFighters (simulateur de jet).

Tiens, un nouveau newsgroup sur Internet, et on vous promet que c'est pas Mic Dax qui a monté le truc: rec.games.computer.doom.fascists.

récup (2)

Ross Cooley, le vice-président de Compaq qui, il fut un temps, nous enregistrait tous les épisodes de "Planète Miracle" pour qu'on n'en rate pas un seul, a fait une bourde récemment. Il a déclaré que si Packard-Bell virait tous ses dirigeants, il ne resterait plus dans l'entreprise que des ingénieurs chinois et des ouvriers mexicains. Incident diplomatique, Packard-Bell a exigé des excuses, ce que Cooley s'est empressé de faire, précisant qu'il avait beaucoup d'amis juifs. Ah pardon, je confonds avec Nixon. Ross Cooley, lui, a dit que Compaq employait des gens de tous les pays et de toutes les couleurs. Même, des fois, il mange avec eux.

loup

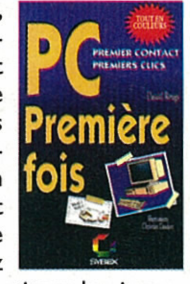
Le jeu Loup, de Bois Sacré, sortira en VF sur PC. Euh, enfin c'est-à-dire que c'est le jeu Wolf, de Sanctuary Wood, qui sortira en français, donc. Mais il s'appellera quand même Wolf. Au cas où vous auriez manqué un numéro de Joystick, Wolf est un jeu extrêmement original puisqu'il s'agit d'une simulaton dans laquelle le jour endosse la peau d'un loup. On y apprend donc à chasser, on dispose d'un odorat particulièrement fin et tout cela fait un jeu écolo vraiment particulier et très intéressant.

original ?

L'éditeur Sierra proposera, dès octobre, une gamme économique de 13 logiciels. Paraissant au rythme de 2 à 4 "nouveaux" titres par mois, les CD Sierra Originals permettront de retrouver des hits plus ou moins anciens (plus ou moins hits aussi) pour moins de 100 F. En fait la micro c'est pas compliqué : il suffit de décider qu'on a un ou deux ans de retard, et comme ça on peut jouer à des tas de trucs super pour pas cher ; et en plus, pas besoin d'avoir une bécane de course. Le modèle d'occase qui ne vaut plus un clou permet de les faire fonctionner. On devrait peut-être proposer des abonnements différés à Joystick.

toute première fois

Comme des millions de jeunes chaque été, vous avez peut-être connu, à l'occasion des vacances, votre première expérience. Parce qu'il est important que cette expérience se passe dans les meilleures conditions, afin d'éviter un traumatisme, Sybex vient d'éditer PC Première Fois. Si vous connaissez ne serait-ce qu'un tout petit peu la micro, laissez tomber mais si vous êtes un total néophyte (auquel cas j'en profite pour vous souhaiter la bienvenue dans le monde merveilleux des machines stupides), voilà qui devrait vous mettre le pied au collet. Euh, la main à l'étrier.



L'INTOX DU MOIS

83,5 %, c'est le pourcentage des images transférées dans les newsgroups d'Internet (bon, ok, Usenet) qui seraient pornographiques, selon une étude américaine publiée par le magazine Time. C'est rigolo, cette abnégation, on imagine bien les types télécharger les images et cocher un tableau «porno/pas porno», après quoi ils comptent et font un pourcentage. Et puis, rentrés chez eux, ils disent à leur femme «ah chérie, j'ai eu une journée é-pui-san-te, qu'est-ce qu'il y a à dîner ?».

3 %, c'est le pourcentage d'images transférées des newsgroups d'Usenet qui seraient pornographiques, selon cette même étude américaine. Il s'est en fait avéré que, si l'étude était quant à elle assez sérieuse, le magazine Time aurait fait preuve d'un peu de légèreté, en mettant Internet et les BBS dans le même panier (les BBS sont des serveurs ouverts par des particuliers ou par des sociétés, dont beaucoup sont des serveurs érotiques). C'est un peu comme si on faisait une étude sur le nombre de magazines pornos vendus dans les kiosques en comptant ceux trouvés dans les sex-shops, sans le signaler. Cette anecdote prouve s'il le fallait encore à quel point les médias peuvent plus ou moins volontairement raconter n'importe quoi.

Le plus grave, c'est qu'un sénateur américain s'est inspiré directement de l'article du Time pour argumenter sur un projet de loi visant à contrôler Internet, un réseau à trop forte connotation pornographique selon les responsables politiques, certainement tous abonnés à Time et pas spécialement curieux au point de lire les études elles-mêmes.

L'auteur de l'article publié dans le magazine (sous forme de roman fiction présentant Internet comme un lieu de débauche auquel n'importe quel gamin peut avoir accès), au lieu de reconnaître tout simplement qu'il s'était méchamment planté, a prétexté que l'article avait dû être coupé à la mise en page et que c'était justement la partie où il précisait que l'étude portait à la fois sur Internet et sur les BBS qui était passée à l'as. On peut cependant raisonnablement penser que, si la précision avait été faite, elle aurait vidé de sa substance ce roman sensationnaliste annoncé en couverture...

AMIGA : L'OPÉRATION "PHOENIX" EST ENCLENCHÉE

Eh oui, aussi incroyable que cela puisse paraître, il semble bien cette fois que l'Amiga soit amené à repartir de plus belle, comme aux jours les plus ensoleillés de son histoire, si l'on en croit la chaîne allemande de distribution Escom, nouveau propriétaire de Commodore, qui a donné le 30 avril à Francfort une conférence de presse, dévoilant sa stratégie pour redonner à l'Amiga son essor. Dans un premier temps, ça consistera surtout à ressortir pour Noël prochain 120.000 A1200, ainsi que 25 000 A4000T. La signification de ce mystérieux "T" réside dans le "relookage" des 4000, qui seront désormais tous livrés en boîtiers Tower. Une fraction de ces "nouveaux" 4000 — une dizaine de milliers d'unités pour être plus précis — verront leur 68040 remplacé par le nouveau 68060 de chez Motorola, ce qui devrait les doter de performances très appréciables. Ces machines devraient être commercialisées au prix de 300 DM (soit environ 1 000 FF) pour l'A1200, tandis que l'A4000 oscillera aux alentours de 2 200 DM (soit environ 7 500 FF).
Contrairement à ce que l'on aurait pu croire, la CD32 n'est pas abandonnée du tout et devrait faire son retour à la même période. Il se murmure même qu'elle pourrait être complètement modifiée pour le printemps 96. À partir de janvier, les A1200 seront livrés avec un 68030 au lieu du 68020 actuellement en standard, ainsi que 4 Mo de RAM, soit le double de la configuration actuelle. Voilà pour le futur proche, mais Escom n'a pas pour autant oublié de préparer l'avenir, puisqu'une machine entièrement nouvelle est actuellement en cours de conception. Cette machine sera architecturée autour d'un processeur RISC restant à définir, Motorola et Hewlett Packard tenant la corde, qui avec son Power PC, qui avec son PA. Si Motorola offre l'avantage d'être un nom lié depuis toujours avec la gamme Commodore, le PA est en revanche plus puissant. Seul l'avenir nous dira vers lequel se portera le choix d'Escom. Le but avoué est en tout cas de rétablir la position de prédominance qu'occupait l'Amiga à la fin des années 80, en adjoignant à ce processeur une foule de copros chargés de la gestion des mappings, des calculs 3D et autres technologies parmi les plus récentes. Pour terminer ce rapide tour d'horizon, voici une anecdote des plus cocasses : savez-vous ce qu'il va advenir de la marque déposée "Commodore", elle aussi rachetée avec le reste par Escom ? Eh bien, la société allemande éprouvant beaucoup de mal à vendre ses PC par d'autres biais que ses propres magasins, elle a imaginé de les ranger à présent sous la bannière du constructeur déchu. Selon une étude réalisée par les soins d'Escom, 93 % des utilisateurs de PC connaissent en effet le nom "Commodore". C'est pourquoi les prochaines machines à porter cette étiquette seront des... Pentium P75 et P100 !
Pour faire la part des choses, on peut quand même se demander comment va faire Escom pour fabriquer ces centaines de milliers de machines d'ici Noël. Et se rappeler que c'est ce qu'avait dit Eurêka quand Oric avait été racheté, ce qu'avait dit Amstrad quand Sinclair avait été racheté, etc...

walhalla

Vous voulez passer de Windows 3.1 à Windows 95, mais vous ne savez pas si votre machine est suffisamment puissante pour supporter cette nouvelle usine à gaz ? Ah vous faites moins le fier, hein ? Flippe flippe ? Bon. WIN'95 Advisor fera un checkup de votre configuration et vous répertoriera le cas échéant tout ce qu'il faudra ajouter ou remplacer : mémoire, carte mère, disque dur, etc. Pardon ? A cause des vacances, de la rentrée et des impôts, vous ne pourrez rien acheter en plus de Windows 95 ? Bien bien bien. Excusez-moi, je ne parle pas aux pauvres, la sortie est par là.

ça s'annonce mal

À l'issue d'une convention réunissant en Californie près de 600 programmeurs de jeux d'aventure ou d'action sur micro-ordinateurs, une étude a montré qu'ils sont convaincus que les progrès en 3D temps réel permettront l'arrivée d'une nouvelle génération de jeux. De même, ils placent beaucoup d'espoir dans les jeux multijoueurs, dans les machines plus puissantes, dans la vidéo en temps réel et une meilleure qualité audio. Dans cette étude, pas un seul mot à propos du scénario lui-même, ce qui : 1) est quand même vachement mauvais signe, 2) ne fait que confirmer, à quelques exceptions près, un fait établi depuis quelques mois dans les jeux. Bon, à leur décharge, c'était une réunion de développeurs, pas de scénaristes, mais tout de même...

ô seigneur, ne coupois point nos têtes

Les patrons respectifs de Compuserve, AOL et Prodigy, les trois gros serveurs ricains, ont écrit ensemble une lettre à Billou, le suppliant de ne pas fournir l'abonnement à Microsoft Network (MSN) avec Windows 95. Si vous lisez un peu la presse informatique, vous me direz: eh, attends, MSN n'est pas *fourni* avec Win95, il est juste proposé comme une option supplémentaire. Certes, répondrai-je, mais le problème se pose uniquement pour les PC fabriqués par Compaq, Gateway et quelques autres: eux ont signé un accord avec Microsoft pour livrer leurs machines avec Win95 et MSN pré-installé. Or, ça représente une énorme partie des ventes aux US. Que va faire Bill? Voyez-vous, on est extrêmement embêtés, ce mois-ci à Joy, parce que le journal est imprimé quelques jours avant le 24 août, date de sortie officielle de Machin95. Et donc, on ne sait pas encore sous quelque forme exacte il va sortir, d'autant qu'il y a plein de procès et d'investigation en cours (le Département de Justice américain enquête sur Internet Explorer, encore un truc filé avec W95 permettant d'explorer Internet, comme son nom l'indique, qui aurait de profondes répercussions sur les finances de tous les petits fournisseurs de services Internet). Bon, ben tant pis, vous saurez la suite et la fin le mois prochain.

Fun Radio a commercialisé cet été un CD-Rom pour PC et Mac, dans lequel la station propose l'actualité de la dance, des clips et des jeux.

PINCEAU

Des associations de consommateurs ont peu apprécié les publicités que l'éditeur US Gold avait fait paraître en Angleterre pour promouvoir son jeu «Fever Pitch Soccer» sur consoles. On y voyait un joueur, Ernie the Striker (Ernie l'attaquant), se jeter pied en avant sur un hooligan au crâne rasé, une référence directe à l'agression d'Éric Cantona à Crystal Palace cette année. US Gold s'est défendu en affirmant ne vouloir faire aucune apologie de la violence mais tout simplement de l'humour.



Sanyo vient de sortir la première télé 3D du monde. Elle est déjà en vente au Japon, coûte 30.000 balles et nécessite une paire de lunettes spéciales pour percevoir le relief. C'est le même principe que les lunettes 3D qu'avait sorti Atari dans les années 86-87 (les verres, en LCD, clignotent, permettant à chaque œil de ne capter qu'une image sur deux).

pardon

Une société chinoise convaincue d'infraction aux lois internationales sur le copyright vient de sauver sa peau en présentant des excuses publiques aux éditeurs des produits qu'elle avait piratés (Microsoft, Novell, Lotus, Autodesk), en promettant qu'elle ne recommencerait plus et en payant une certaine somme. Les éditeurs, grands seigneurs, ont accepté les excuses en répondant «allez, va, p'tit con, et qu'on ne t'y reprenne pas». En Chine, l'autocritique, on connaît...

boudeur

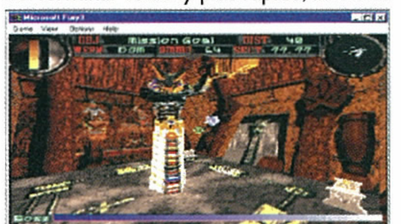
IBM a décidé qu'il sera chbling-impossible de lancer à partir de son système d'exploitation «OS/2 Warp» des applications optimisées pour Windows95, le gros concurrent. Pour éviter que les programmeurs ne méprisent OS/2, IBM a promis qu'il leur fournirait des outils facilitant l'adaptation de produits Windows95 vers OS/2. Je ne sais pas pour vous, mais moi, je trouve que ça sent la cause perdue d'avance, non ?

cézanne

À l'occasion de la rétrospective Cézanne qui se tiendra au Grand Palais du 20 septembre 95 au 1er janvier 96, la Fnac lance le "Passeport pour l'Art". Ce passeport permettra d'assister, dans diverses Fnac, à la présentation détaillée (1h30) du CD-ROM Moi, Paul Cézanne, coproduit par RMN, Télérama et Index+. Ce CD-ROM sera vendu avec le numéro hors-série de Télérama consacré à l'artiste. Pour tout renseignement, consultez le 3615 Fnac.

fury

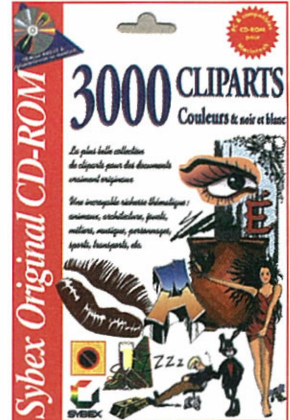
Microsoft Home commercialisera dès cet automne son premier jeu d'arcade. Spécialement conçu pour Windows 95, Fury 3 sera en fait une nouvelle version de Terminal Velocity plus rapide, avec des



niveaux supplémentaires et 5 musiques au format audio. Dans ce jeu, vous devez, aux commandes d'un vaisseau spatial, dégommer des tas de trucs et de machins ayant, eux aussi, l'envie farouche de vous faire subir le même sort. Pour venir à bout des 24 missions, il faudra des nerfs d'acier et une manette de jeu en béton armé.

clip

C'est pour PC et Mac, c'est sur CD-ROM et ça s'appelle Clipart 1 & 2. Qu'est-ce que c'est ? Eh bien, figurez-vous qu'il s'agit de deux CD-ROM pour PC et Mac, édités par Sybex et qui contiennent pour l'un 3000 Cliparts et pour l'autre 5000 Cliparts, noir et blanc ou cou-



leur. Bon, faut croire qu'il existe un marché pour ce genre de produits sinon les éditeurs ne gaspilleraient pas leur belle énergie à en faire paraître. Ça coûte un peu moins de 200 F. Tout de même ! C'est vrai qu'à ce prix-là, il ne doit pas falloir en vendre beaucoup pour rentabiliser l'affaire.

LES CHIFFRES DU MOIS

• 51 %, c'est le pourcentage des Hongrois se disant malheureux, la Hongrie détenant par ailleurs le taux record du suicide... Les Mexicains les suivent de peu, à 50 %, tandis que l'Islandais est un type tout spécialement épanoui, avec seulement 5 % de mécontents. Pourtant, ils ne mangent que du poisson. C'est peut-être le secret du bonheur.



• 23, c'est le nombre de CD-Roms qu'ont les possesseurs de lecteur CD, contre 12 l'an dernier, selon une étude réalisée par Médiangles. Neuf d'entre eux auraient été offerts (magazines, offres spéciales, etc).

• 42,2 %, c'est le taux de notoriété de Joystick chez les 14-19 ans, calculé par Médiamétrie. Si vous connaissez un des 57,8 %, collez-y deux baffes de notre part.

• 1 million, c'est le nombre de consoles Playstation que Sony compte vendre cette année en Europe, avec un lancement en septembre. Le constructeur décrit cette commercialisation comme la chose la plus importante pour lui depuis le walkman.

• 13,8 %, c'est le pourcentage des entreprises connectées à Internet, selon une étude Carat TV.

• 600 000, c'est le nombre de consoles Saturn que Sega compte vendre cette année aux USA.

• -30 %, c'est la baisse du prix du compatible Macintosh Power 100 vendu dorénavant à 1699 dollars par son constructeur Power Computing.

• 13,7 millions, c'est le nombre de PC et de Mac vendus dans le monde au cours du deuxième trimestre, soit une augmentation de 25 % par rapport au même trimestre l'année dernière. Il y a aujourd'hui 200 millions de micros dans le monde. Une *étude* indique que dans la seule année 1999, il s'en vendra 100 millions.

• 13, c'est le 13 octobre que sortira Mortal Kombat 3 sur PC CD-Rom.

• 1200, c'est le nombre total de programmeurs de jeux qui ont reçu cet été et en avril dernier une pré-version de Windows 95 Game SDK, un kit de développement facilitant la conception de jeux optimisés pour Windows 95. La version finale devrait être prête en septembre.

• 4,6, c'est le nombre de giga-octets qu'on peut loger sur une seule cartouche magnéto-optique, grâce au nouveau lecteur de Pinnacle Micro. Dispo aux USA dès ce mois-ci.

• 2, c'est le nombre de tentatives d'effraction quotidiennes sur le réseau informatique du Pentagone. L'an dernier, c'était 1.

• 1.000.000, c'est le nombre d'exemplaires par semaine de Win95 que Microsoft produit en ce moment.

• Et quarante-huit, c'est le nombre de lettres de cette phrase.

salami

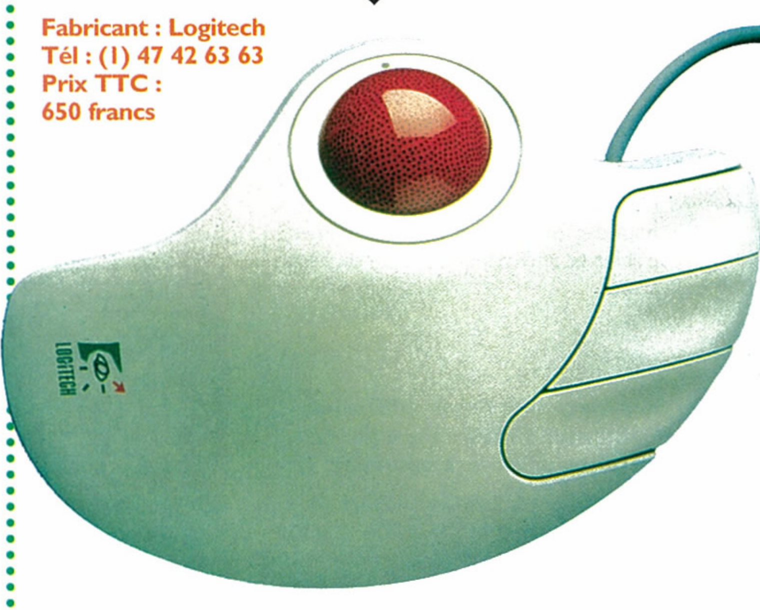
AOL, l'un des trois gros serveurs ricains, vient d'être attaqué en justice par l'un de ses abonnés, qui l'accuse d'arrondir ses connexions à la minute supérieure (sur trois millions d'abonnés, ça fait un paquet de thunes), et de facturer indûment les longues minutes d'attente dûes à la lenteur du système ou à des bugs. Du coup, Compuserve et Prodigy, les deux concurrents, ont baissé leurs prix.



J'ai le Track Man

Le Trackman Marble de logitech est un trackball, certes, mais pas comme les autres. Il utilise en effet de nouveaux senseurs optiques insensibles à la poussière et autres parasites. Pas de frottement, pas d'usure, sa durée de vie est quasi infinie.

Fabricant : Logitech
Tél : (1) 47 42 63 63
Prix TTC : 650 francs



GameStick FireStorm

Ce joystick d'apparence très classique n'a strictement rien d'original, d'où l'apparence très classique. Seulement voilà, il est pas très cher et assez solide, alors...

Distributeur : Primax
Tél : (1) 45 30 22 92
Prix TTC : 190 francs

Média Vision, le retour

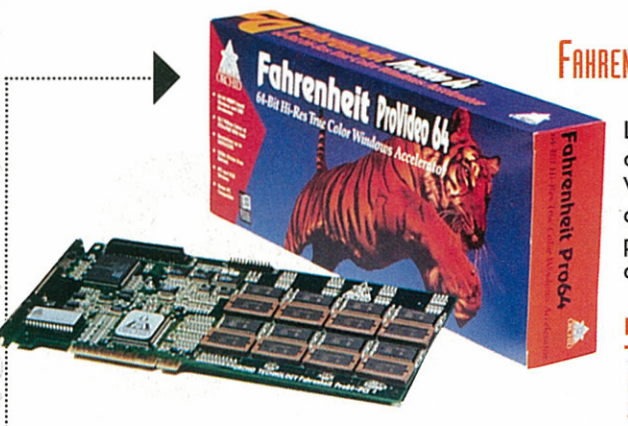
Après quelques difficultés financières, Media Vision, qui avait à l'époque sorti la première carte sonore 16 bits, revient en force avec toute une gamme de nouveaux produits. La carte que nous testons ce mois-ci n'est autre que la concurrente directe de l'AWE32 de Creative Labs. Outre la classique émulation FM obtenue grâce à l'incontournable puce OPL3 de Yamaha, la PAW-200F comporte également un synthétiseur Wave-Table basé sur 512 Ko d'échantillons. Rappelons que la technique Wave-Table permet de restituer des sons basés sur des enregistrements d'instruments réels. Bien entendu, plus la ROM est de capacité importante et plus la qualité de restitution est bonne. L'AWE32 dispose pour cela de 512 Ko de RAM extensibles à 28 Mo, ce qui permet à tout musicien d'améliorer le rendu en procédant lui-même à l'échantillonnage. La PAW-200F ne dispose pas d'une telle option mais comporte néanmoins un connecteur pour une carte WaveTable plus performante, la Korg Professionnal ou toute autre carte fille WaveTable compatible Wave Blaster et qui offre un résultat plus que satisfaisant.

La finition de cette nouvelle carte ne trahit en rien la réputation de la marque en la matière, si bien que le niveau de bruit s'avère extrêmement faible même si elle est installée dans un ordinateur "bruyant" (émettant de nombreux parasites). L'enregistrement numérique s'effectuera en 8 ou 16 bits, mono ou stéréo et jusqu'à 48 Khz, 4 Khz de mieux que le CD ! Le logiciel Sound Impression, une mini chaîne HiFi pour Windows, se chargera de cette tâche avec brio. Il est riche de nombreux effets spéciaux et permet le montage de fichiers Wave en Multipistes. La partie General Midi exploitant la table d'échantillons se fera avec Recording Session, un séquenceur très complet avec édition de partitions. Cependant, il ne présente un intérêt réel que si l'on prend soin d'y raccorder un clavier Midi. A côté des connecteurs, on trouve un port joystick, une entrée CD interne, deux entrées externes, mais une seule interface CD répondant à la norme IDE.



Le programme d'installation de la carte se montre très performant et très ergonomique. Les conflits seront détectés automatiquement et le paramétrage se fait entièrement par soft. Enfin, les jeux Epic Pinball et Night Raid sont inclus dans la boîte. Pour ceux qui auraient déjà cette carte, sachez que les drivers Windows 95 seront disponibles à la fin de ce mois.

Fabricant : Media Vision
Distributeur : Media Vision
Tél : (1) 60 37 58 70
Prix TTC : 990 francs



Fahrenheit Provideo 64

La nouvelle carte vidéo accélérée d'Orchid intègre un processeur S3 Vision 968, 2 Mo de Vram et un processeur de décompression MPEG. Ses performances sous DOS et sous Windows sont plus qu'honorables.

Fabricant : Orchid
Tél : (1) 47 80 70 50
Prix TTC : 3100 francs



neuf ?

Diamond for ever (Mac)

Diamond Multimédia vient croquer dans la pomme. La Javelin Vidéo 3240 XL est dotée de 2 Mo de VRAM et supporte 16,7 millions de couleurs en 1152x870. Elle accélère aussi l'affichage vidéo. Seul restriction, elle ne se connecte que sur les nouveaux Power Mac 9500 équipés de bus PCI !

Fabricant : Diamond Multimedia
Tél : (16) 42 20 59 59
Prix TTC : à partir de 3600 francs



Six vitesses comme les F1

Media Vision est le premier constructeur à sortir un bundle avec lecteur CD 6 vitesses, le MV 6200. La carte Pro Audio Wavetable fait également partie du lot. Avec un taux de transfert proche des 900 ko par seconde et un temps d'accès de 150 ms, vous allez faire des envieux. Le prix reste abordable, compte tenu des prestations offertes (installation aisée, softwares de qualité). Le kit existe en version quadruple vitesse, MV 1400, avec une carte son non Wavetable (2490 francs TTC).

Fabricant : Media Vision
Tél : (1) 47 72 63 43
Prix TTC : 3490 francs





Un Pad gratos

Quoi de plus classique qu'un jeu de foot ? Rien, si ce n'est qu'Action Soccer 96 sera livré avec un joypad PC Turbo Player entièrement gratos. Sympa non ?

Distributeur : Ubi Soft
Tél : (1) 48 18 50 00
Prix TTC : 299 francs



Miro Ton, Miro Ten



Le son nu

La nouvelle carte son NuSound d'Orchid répond à la norme Plug'n Play, ce qui devrait rendre son installation très aisée sous Windows 95. Elle se décline en 3 modèles, le premier équipé de 1 Mo de sons WaveTable, le second comportant une interface SCSI 2 et enfin le troisième incluant en plus 4 Mo de sons, la possibilité d'enregistrer des sons en RAM et quelques effets comme la reverb ou le flanger. Ajoutez à cela un son 3D, un réducteur de souffle et deux logiciels qui sont Music Rack et Recording Session de Midisoft.

Fabricant : Orchid
Tél : (1) 47 80 70 50
Prix TTC : de 1590 à 1990 francs

La société allemande Miro, jusque-là réputée pour ses cartes vidéo, se lance sur le marché du son. Après la Miro-Sound PCM1 pro, voici la PCM10, une carte bon marché regroupant tout ce que l'on peut attendre d'une carte sonore digne de ce nom. Les standards supportés sont au nombre de 4. L'Adlib et la Sound Blaster bien sûr mais également le Microsoft Sound System et General Midi. Ce dernier profite de la nouvelle puce OPL4 de Yamaha, offrant 256 Ko de sons en ROM. Certes, ces échantillons ne sont pas d'une qualité transcendante mais pour une carte de ce prix, c'est déjà fort honorable. De plus, Miro a inclus deux produits prestigieux permettant d'exploiter sa carte sous Windows. Il s'agit de la version Lite de Cubase, le célèbre séquenceur de Steinberg et de la chaîne HiFi HQ 9000 de U-Lead. Les interfaces CD n'ont pas été oubliées puisque la PCM10 en comporte 4, dont une à la nouvelle norme IDE. Qu'il s'agisse de son installation ou de son utilisation, la PCM 10 ne pose pas le moindre problème et se paramètre entièrement au niveau du soft. Rares sont les cartes proposant autant de fonctions pour un prix aussi bas !

Fabricant : Miro
Distributeur : Miro
Prix TTC: 790 francs
Tél : (1) 46 12 03 12

L'AFFAIRE GOOD TIMES

Les virus, au travers de larges campagnes de médiatisations, sont désormais connus du grand public. On a voulu nous terrifier avec Michaelangelo, un virus banal au regard des dernières nouveautés dans le genre (utilisation de moteurs polymorphiques tels Mte de Dark Avenger, Dark Slayer's Confusion Engine ou Trident, contamination des fichiers .OBJ, etc). L'image de l'adolescent boutonneux, replié sur lui-même, qui veut faire la nique aux vieux ingénieurs pantouflards du Pentagone, appartient désormais à l'imagerie populaire. Pourtant, pour combattre les virus, les généralités et les archaïsmes sont à proscrire car notre principale arme reste l'information. Preuve en est la toute récente affaire du virus GoodTimes sur Internet. Dès le début de l'année, un message circulait dans les newsgroups avertissant tous les utilisateurs qu'un nouveau virus (GoodTimes) avait vu le jour et se répandait rapidement. Il suffisait de lire un message nommé Good Times par e-mail pour qu'aussitôt celui-ci s'exécute, reste résident, ne se saisisse de vos adresses e-mail et ne se poste lui-même à tous vos correspondants avant de détruire vos données et ainsi de suite. On comprend que le mode de propagation annoncé ait fait peur ! Aussitôt, tous les utilisateurs avertis ont véhiculé l'information pour prévenir leurs amis, les administrateurs de réseaux, etc. La rumeur s'est bientôt amplifiée, complétée par les affabulations habituelles. Il suffisait qu'un driver de souris ne soit pas reconnu pour que cela soit signé GoodTimes ! Les concepteurs d'anti-virus, flairant la bonne affaire commerciale, s'acharnaient pour être les premiers à recevoir un exemplaire du monstre. Quant aux sysops, le back-up de leurs données était désormais devenu une priorité. Mais, vous l'avez compris, en vain car GoodTimes n'existe pas ! Et pourtant si, il existe bel et bien et des dégâts, il en a fait. Car il s'agit d'un nouveau genre de virus, ce que les Américains appellent un 'Hoax' ou social-virus (NDLR: on pourrait traduire ça par "rumeur d'Orléans"). Il a suffit des messages répétés d'un petit malin sur un virus imaginaire pour que l'information soit relayée et ne fasse souffler un vent de panique sur les millions d'utilisateurs d'Internet. Les dégâts ne sont certes pas physiques mais se calculent en temps. Chiffrer la perte de temps pour les administrateurs, les organismes gouvernementaux américains, de nombreux utilisateurs, nous donnerait un chiffre hallucinant par rapport à la simplicité de la méthode utilisée. Une simple désinformation bien orchestrée, c'est résumer en quelques mots l'affaire GoodTimes. Chassez donc de votre esprit les stéréotypes, un virus n'est pas forcément un programme résident que l'on peut détecter. Les hackers le savent depuis longtemps car la méthode la plus rentable pour pénétrer un système reste le social-engineering. Se lier d'amitié avec une secrétaire, c'est facile et avec le prénom de son petit ami, on a 1 chance sur 2 d'avoir trouver le bon password ! Soyez informés car les virus sont partout et pas toujours de la forme la plus connue. Regardez dans quelques villes du sud de la France, il y en a un nouveau, très tenace (pourtant, on nous l'avait déjà programmé dans les années 40). On aurait pu l'appeler BadTimes mais il se nomme intolérance...

Cooli


VIDEO 7
CINEMA-VIDEO-MULTIMEDIA
Tous les mois
CD 7
Le premier
vrai guide multimédia pour tous ...
DEAUVILLE
95
Avec
« Waterworld »
Kevin Costner
invente le « Mad max » aquatique
Miss « Speed » élue
sexy girl de l'année !
Sandra Bullock
Septembre 95. Belgique 180 FB. Suisse 7 FS. Canada $ 6,50. Dom 35 F.
Nouveau format, nouvelle formule !



Le jeu fonctionne en S-VGA et le décor est entièrement texturé.

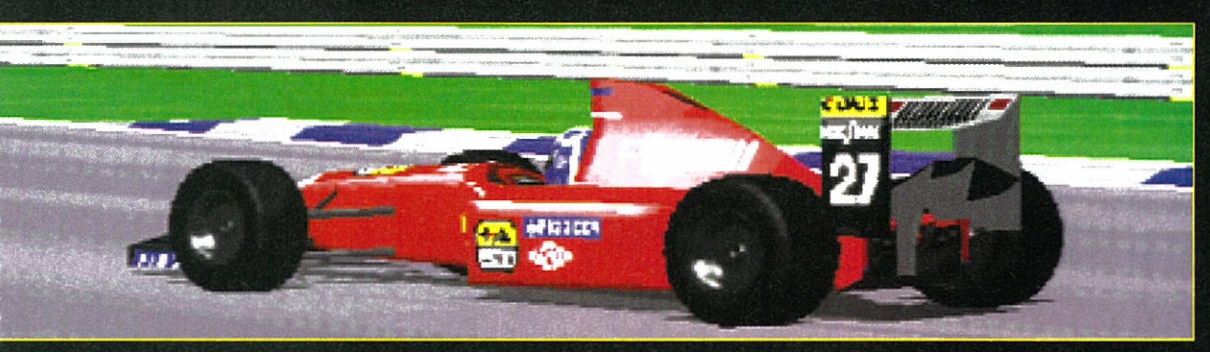
Grand Prix
GRAND PRIX D'

La suite de l'excellent F1 Grand Prix ne devrait plus tarder. Un moteur 3D entièrement refait, une simulation encore plus poussée, vous n'allez pas tarder à vous en pendre plein la tronche. Aaarrgh, et dire qu'il faut encore attendre un mois !

Il est un homme dont on ne sait que peu de choses, mais que tous les amateurs de simulation de courses automobiles connaissent par son nom. Cet homme, c'est Geoff Crammond. Si vous êtes du milieu depuis de longues années, si vous êtes de cette race d'utilisateurs qui a tout appris sur C64, ST ou sur Amiga, alors les noms de Revs et Stunt Car Racer doivent sonner dans vos oreilles comme le chant d'une sirène. Ces jeux qui vous plaçaient simultanément au volant d'une Formule 3 et d'un véhicule à toute épreuve avaient su faire couler un flot d'encre dans la presse spécialisée. Derrière eux, le génial Geoff Crammond. Il récidive peu de temps après avec F1 Grand Prix, une simulation de F1 à couper le souffle pour l'Amiga. Nous sommes alors en 1991. Très vite, il se consacre à l'adaptation de ce hit sur PC, machine plus puissante et plus à même d'accueillir un tel produit, gourmand en calcul 3D. Fin 1992, c'est la sortie de F1 Grand Prix pour PC. La qualité du programme est incontestable et le succès immédiat. Pourtant, on ne sait toujours rien de ce mystérieux Geoff Crammond, ou presque. Ce dont on est sûr, c'est que ce monsieur Anglais est bel et bien le spécialiste de la simulation de voitures de course sur ordinateur. Mais la concurrence jusqu'alors peu virulente se fait brusquement de plus en plus pressante avec l'arrivée d'Indy Car Racer, une course d'Indy Car de Papyrus qui utilise les dernières techniques d'affichage (Papyrus était déjà l'auteur d'Indy 500, un gros succès sur PC 286). La jouabilité n'est pourtant pas aussi bonne que le soft de Microprose, la formule Indy assez méconnue en Europe. L'idéal serait donc un mélange d'IndyCar et de F1GP. C'est aussi ce que pense ce sacré Geoff qui, décidément, ne démord pas de sa passion pour la F1. La suite, vous la connaissez, c'est la très prochaine sortie de F1 Grand Prix 2 (en attendant le titre définitif) que j'ai eu la chance de voir en version de développement. J'en ai également profité pour essayer d'en connaître davantage, de voir enfin à quoi ressemble notre Dieu, à nous les fanatiques de monstres roulants.

DU S-VGA ENTIEREMENT TEXTURÉ

Pour ce qui est du jeu, ça promet énormément. La première surprise, c'est l'utilisation des vrais noms des pilotes et des véritables couleurs des écuries. Certes, la preview comporte d'ores et déjà quelques erreurs comme une voiture aux couleurs de Mac Laren/Peugeot, un couple divorcé depuis un an. Gageons que ces bourdes seront remises à jour lors de la sortie du produit. Chaque circuit a été entièrement redessiné et comporte désormais des textures sur toutes les surfaces. Le plus impressionnant demeure sans conteste Monaco. Ce tracé était déjà une réussite dans GP1, c'est une merveille dans GP2. On peut y apercevoir les stores aux fenêtres, les fleurs sur les balcons... mon Dieu, comme elles sont belles ces fleurs avec leur petits pétales ! D'ici à ce que l'on apercoive Steph de Monac dans les bras de son gorille... Le moteur 3D a été entièrement reécrit. On peut dès lors s'interroger sur la vitesse de l'animation sur un ordinateur de moyenne puissance. En effet, si la preview laisse présager une rapidité relativement correcte, il risque fort d'y avoir quelques changements lorsque toutes les voitures seront à l'écran (à l'heure actuelle, on ne peut voir en effet plus d'une voiture à la fois sur la piste). Bien entendu, le niveau de



Les voitures ont désormais leurs vraies couleurs et les pilotes leur vrai nom et leur vrai casque. Un détail important pour les puristes.

Les vues extérieures sont assez proches de l'ancienne version bien que légèrement améliorées.





Dommage que la preview ne puisse faire tourner qu'une voiture à la fois !

2 HONNEUR

détail sera entièrement paramétrable pour que le jeu reste fluide sur le plus grand nombre de machines possible.

UN MOTEUR 3D ENTIEREMENT REPROGRAMMÉ

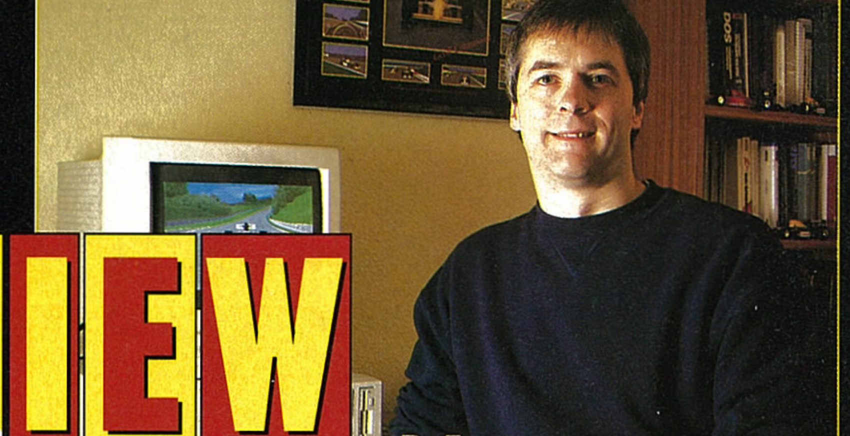
Le plus gros du changement concerne donc l'aspect graphique du jeu. La 3D employée est d'un haut niveau, et l'on peut même apercevoir le soleil se refléter sur les peintures des bolides. En S-VGA, c'est carrément à tomber par terre tant les détails sont fins et précis. Un simple coup d'œil suffit pour reconnaître la voiture de telle ou telle écurie. Le casque est lui aussi aux couleurs des pilotes, et la tête de ces derniers bouge dans les virages pour contrer la force centrifuge. Les mouvements de caméras extérieures sont dignes de ceux d'Indy Car avec zoom, changements de plans... du grand art. Impossible de vous dire par contre comment on y accédera dans la version finale. Pendant la course ? Fort problable. Pendant le ralenti ? Très certainement. La béta que l'on a eue ne comportait pas encore le moindre menu, mais seulement la partie animation. A priori, on devrait tout de même retrouver les anciennes options, et la partie permettant le réglage de sa voiture s'annonce plus chiadée qu'auparavant, bien que l'on n'ait pas pu le vérifier. Idem pour ce qui est de la partie son et bruitages puisque rien n'est fait, en tout cas à ma connaissance. Vu le réalisme visuel, Mister Crammond va certainement mettre le paquet avec des bruits digits des vrais moteurs. Ah, si seulement ça pouvait être vrai, qui sait. Seul le test nous le dira ! La jouabilité, si elle n'est pas encore réellement implantée, devrait être très proche de celle de GP1 avec toutefois de légères améliorations. Voilà en gros ce que nous pouvons vous dire sur le jeu dans son état actuel. Quant à Geoff Crammond, je vous invite à lire son interview.

LORD CASQUE NOIR









Geoff Crammond.

INTERVIEW de Geoff Crammond

AUTEUR DE F1 GRAND PRIX 1 & 2

JOYSTICK : On te présente souvent comme le spécialiste des jeux de voitures sur ordinateur. D'où te vient cette passion ?

GEOFF CRAMMOND : Le premier jeu sur lequel j'ai travaillé, REVS en 1984 (NDLR : un simulateur de F3 sur C64) m'a fait découvrir un genre de jeu à la fois passionnant à développer et excitant à jouer. L'intérêt grandit davantage à chaque nouveau programme.

J. : N'as-tu jamais été tenté de programmer autre chose que des simulations de voitures ?

G.C. : Parallèlement aux courses automobiles, j'ai déjà publié dans le passé "Aviator", un simulateur de vol basé sur le Spitfire, Super Invaders, un jeu d'arcade, et Sentinel qui ne ressemble à aucun autre soft (NDLR : un jeu de réflexion complètement génial qu'on aimerait bien revoir sur PC). Aujourd'hui, mon centre d'intérêt se porte sur les jeux de voitures, principalement parce qu'ils m'intéressent et qu'ils sont amusants à faire. Je n'ai pas trouvé dans ce genre de programme de quelconques limites, bien au contraire. Il y a toujours de nouvelles choses à faire dans ce domaine. Cela dit, je ne me vois pas programmer autre chose que des jeux de voitures dans le futur, bien que je considère travailler dans plusieurs directions.

J. : Pratiques-tu un sport automobile dans la vie ?

G.C. : J'ai eu l'occasion de participer à des courses de Formule Ford et à des salons dans une école de conduite. Malheureusement, je ne dispose pas d'assez de temps pour me consacrer à ce hobby comme j'aimerais le faire. Mais quoi qu'il en soit, j'espère bien pouvoir m'y remettre dans un proche avenir.

J. : Je suppose que tu suis régulièrement tous les grands prix à la télé. Quel est ton pilote préféré ?

G.C. : Oui, je regarde toute la saison de Formule 1, courses et qualification. Mon pilote favori reste Nigel Mansell. J'aime regarder n'importe quel pilote faisant preuve de détermination et d'agressivité dans son envie de gagner. Hill est devenu l'un de ceux-là, et bien sûr Shumacher est très impressionnant.

J. : Quelle est ton écurie préférée ?

G.C. : Williams.

J. : Dans la version commerciale de F1 Grand Prix (n°1), le nom des écuries et des pilotes n'étaient pas les vraies. Était-ce dû à des problèmes de droits où de Copyright ?

G.C. : Oui. Dans F1 Grand Prix, nous avons travaillé dans plusieurs directions concernant les licences. Finalement, nous n'avons retenu aucune des options. Cela va changer dans F1 Grand Prix 2. Microprose et Fuji TV – qui détient les droits vidéo – sont parvenus à un compromis nous autorisant à utiliser les vrais noms des pilotes, les vrais couleurs et sponsors sur les voitures, les véritables motifs sur les casques et d'autres choses encore. De fait, le jeu sera encore et toujours plus proche de la réalité.

J. : Toujours à propos de F1 Grand Prix, j'ai été très impressionné par l'exactitude du tracé des différents circuits. Comment travaillez-vous, toi et ton équipe ? Les plans suffisent-ils ou bien vous arrive-t-il de vous déplacer sur les vrais circuits à travers le monde ?

G.C. : Différentes méthodes ont été utilisées. Nous avons visité certains circuits et utilisé une large variété de plans, diagrammes, livres, vidéos, de manière à obtenir un modèle aussi précis que possible.

J. : La plupart des écuries de Formule 1 se trouvent en Angleterre. Je suppose que vous avez essayé de leur rendre visite. Vous ont-ils été d'une aide précieuse ?

G.C. : Oui, nous avons eu en effet quelques contacts avec différentes organisations de Formule 1. L'une des écuries parmi les meilleures nous a particulièrement aidés, et je leur dois un grand merci.

J. : Venons-en à F1 GP2. Quelles sont les principales différences entre la première version de F1GP et cette dernière ?

G.C. : La principale et la plus visible des différences reste le nouveau moteur 3D. Les utilisateurs de PC puissants pourront jouer en S-VGA avec tous les objets et toutes les textures. Nous avons également effectué des changements dans la partie simulation en ajoutant quelques réglages supplémentaires sur les voitures et en améliorant les routines d'intelligence artificielle gérant les autres véhicules. J'ai aussi rajouté quelques options qui risquent fort de surprendre agréablement les joueurs du F1 Grand Prix 1.

LCN : Il nous tarde de voir ça ! F1 GP2 sera-t-il compatible avec les casques virtuels et autres systèmes futuristes ?
G.C. : Cela n'est pas prévu pour le moment.
LCN : Combien de temps a duré le développement de ce jeu et quelles ont été les plus grosses difficultés que tu as rencontrées ?
G.C. : Le développement a duré environ deux ans. La principale difficulté a été de tout faire dans les délais prévus. Nous avons dû réécrire entièrement le moteur 3D, ce qui nous a pris plus de temps qu'on ne le pensait. Nous avons également passé énormément de temps sur l'amélioration de l'aspect simulation, sur la modélisation de chaque voiture. Tout est mieux conçu et plus détaillé qu'auparavant.
LCN : Un grand nombre de nos lecteurs et moi-même avons été déçus par l'absence de mise à jour pour F1 Grand Prix 1 (circuits périmés...). Y aura-t-il de telles "upgrade" pour GP2 ?
G.C. : C'est une idée que nous considérons beaucoup en ce moment. Il se passe toujours pleins de choses en Formule 1.
LCN : J'imagine que tu as déjà joué à Indycar et Nascar Racing. Que penses-tu de ces deux produits ?
G.C. : Si j'avais eu un franc à chaque fois que je m'étais posé la question... J'ai brièvement regardé Indy Car et je l'ai trouvé bien. Quoi qu'il en soit, j'essaye délibérément de ne pas regarder ces produits en détails, car je veux rester libre de faire ce que j'ai envie de faire plutôt que de faire ce que les autres font (NDLR : Mister Crammond serait-il influençable ?). Mon but a toujours été de reproduire le plus fidèlement possible les courses de Formule 1 et non de reproduire le travail d'un autre. Je pense que le marché peut accueillir plusieurs jeux de voitures concurrents. Il est bon que l'utilisateur puisse choisir parmi plusieurs produits de qualité.
LCN : Qu'attends-tu des nouvelles machines qui sortent ou sortiront sur le marché et que prévois-tu de faire après Grand Prix 2 ?
G. C. : Après Grand Prix 2 ? Prendre de longues vacances. Non, sérieusement, je me laisse toutes les portes ouvertes. Quant aux nouvelles machines, je pense qu'elles offriront une image de plus en plus proche de la réalité. Il n'est pas inconcevable que dans une future version de Grand Prix, le joueur ait du mal à faire la différence entre ce qu'il verra sur son ordinateur et ce qu'il verra sur son téléviseur.
LCN : Les consoles comme la 3DO ou la PlayStation sont très puissantes. As-tu des projets pour ce genre de machines ?
G.C. : Cette nouvelle vague de consoles m'intéresse, mais te dire si j'ai des projets pour elles... seul le temps nous le dira.
LCN : Pour terminer, quelques questions en vrac. Tes groupes de musique favoris ?
G.C. : Led Zeppelin, Deep Purple et Fleetwood Mac.
LCN : Quels sont tes passe-temps ?
G.C. : J'aime jouer de la guitarre. Cela dit, je ne fais rien de régulier. Occasionnellement du golf, quelques courses dans une école de conduite et j'essaye de prendre un peu de vacances de temps à autre.
LCN : Enfin, si tu avais un vœu à exaucer ?
G.C. : Posséder une écurie de F1.
LCN : Merci.

Propos recueillis par Lord Casque Noir et Derek dela Fuente



EDITEUR : MICROPROSE
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00
STANDARD : PC CD
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE/NOVEMBRE

Vol au-dessus d'un nid de gros sous

Dans un logiciel du calibre de Frontier : First Encounters, les objectifs à atteindre sont nombreux. Du transport de frêt aux négociations commerciales en passant par les affrontements avec les pirates ou la police — selon les orientations que l'on prend — et autres missions secrètes, il y a largement de quoi vous tenir en haleine durant un bon bout de temps. Mais au-delà de cette pluralité d'objectifs, saviez-vous qu'il en existait un qui, bien plus que les autres, a monopolisé les efforts des joueurs qui ont fait l'acquisition du soft de l'autre côté de la Manche ? Cette activité, devenue en quelques semaines sport national en Angleterre, porte un nom : la chasse aux bugs. "Quel programme ne comporte pas de bugs ?", objecterez-vous. Certes, mais ce qui est arrivé chez les sujets de sa Majesté pour la sortie de First Encounters n'est rien de moins que le plus incroyable des scénarios-catastrophes jamais survenus dans le monde de l'édition de jeux vidéo. En voici le résumé.

ALERTE AUX MILLE-PATCHES CHEZ GAMETOK

S'il est une saga qui a suscité de véritables passions, confinant parfois au fanatisme, c'est bien celle d'Elite. Depuis la première apparition de ce hit, sur Accorn BBC — en 3D vectorielle à l'époque — il s'est trouvé des milliers de fans pour le qualifier de "meilleur jeu du monde". Après une deuxième mouture nommée Frontier quelque peu dépassée techniquement, cette fois, on allait voir ce qu'on allait voir ! Nous sommes en avril 95, et l'heure du troisième volet, First Encounters, a sonné. Les fanatiques de la série ne manqueront pas de se ruer chez leurs détaillants. Mais ils devraient rapidement déchanter...



LES ENNUIS COMMENCENT !

Quelques jours seulement après la sortie officielle du soft, voici déjà que les utilisateurs manifestent leur colère sur Internet. Certains retournent leur exemplaire au magasin qui le leur a vendu, d'autres le conservent encore, mais pas un seul utilisateur n'a été en mesure d'y jouer sans souffrir de nombreux plantages. Ceux qui consultent la hot-line de Gametek s'entendent répondre qu'il "suffit" de désactiver sons et musiques pour résoudre les problèmes. Certes, certes, le jeu ne plante plus systématiquement, à présent. Sauf lorsque l'on accepte une mission spéciale, qu'on demande à un autre vaisseau sa destination, que l'on fait le plein de carburant en vol, que l'on améliore son astronef, et en bien d'autres circonstances encore. Le joystick ne fonctionne pas, certaines planètes ont soudain une telle gravité que votre vaisseau s'y écrase inéluctablement, les lasers ennemis traversent votre vaisseau comme s'il n'existait pas... l'horreur ! Pour couronner le tout, bien que F.E ne nécessite théoriquement qu'un 386, l'animation demeure saccadée sur 486 DX2. C'est alors que certains magasins commencent à retirer le jeu de la vente que Gametek sort de l'ombre. Kelly Summer, son directeur général, déclare aux journalistes interloqués qu'"il n'existe qu'un seul problème rencontré avec le soft : une incompatibilité avec certaines cartes sonores. Le pourcentage de retours est faible, mais First Encounters est un titre qui marche très fort, c'est pourquoi ils sont nombreux."



PATCH... ANCE !

Un mois après la sortie du logiciel, Gametek sort enfin un patch censé atomiser les bugs. Hélas, alors que le jeu tournait initialement avec 4 Mo, l'addition de ce patch a gonflé les besoins en RAM du logiciel du double ! Il existe bien un fichier "read me", mais il déclare textuellement : "Ceci est un fichier d'aide pour la gestion de la mémoire. Je ne suis pas sûr d'être supposé l'écrire alors... pour le moment, je ne l'ai pas fait." !!! En examinant de près cette nouvelle version, certains utilisateurs découvrent un fichier-source de 2 Mo de David Braben, concepteur de la série, à destination des programmeurs. Celui-ci détaille tous les vaisseaux, les ordres de missions secrètes, etc. Et c'est en le lisant que l'on s'aperçoit de détails quelque peu embarrassants pour Gametek : seule une demi-douzaine de missions sont présentes, le vaisseau Mirage dont tout le monde parle n'existe pas, et aucune des nouvelles races aliennes prévues ne sont là. Les programmeurs n'auraient-ils pas eu le temps de terminer First Encounters à la date prévue ?

C'est alors que sort le deuxième patch en provenance de Gametek. Ce dernier, loin d'améliorer la situation, augmente au contraire la place que tient le logiciel sur le disque dur après installation. Pourquoi ? Tout simplement parce que ce nouveau patch efface "malencontreusement" le fichier-source suscité, mais laisse sur le disque pas loin de 8 Mo de déchets durant le processus !

Dans une interview accordée à un magazine anglais, un responsable de Gametek déclare que "Seuls 20 % des exemplaires posent un problème, c'est la résultante d'une erreur à la duplication." Pourtant, peu après, les connectés d'Internet peuvent lire un message de Simon Little, lui aussi chez Gametek, stipulant que "...les morts occasionnelles lorsque l'on entre ou sort de stations spatiales se produiront malheureusementr toujours... le logiciel utilise des algorithmes très complexes pour calculer les attractions et, de temps en temps, fait quelques erreurs de calcul".

À l'aube du second mois après la sortie de First Encounters, le troisième patch fait son apparition. Un nouveau fichier "read me" précise cette fois que : "pour que le jeu fonctionne, il faut débrancher le joystick. Le soft a été conçu pour être utilisé à la souris." Sympa ! Comme d'habitude, ce patch apporte son lot de nouveaux bugs, dont le moindre n'est pas de rendre la première mission impossible à réussir ! Ce que corrigera le quatrième patch, deux mois après la sortie "officielle" d'Elite 3.

Ce n'est qu'en juillet 1995 que survient enfin en Angleterre une nouvelle version entièrement remasterisée de First Encounters qui devrait, cette fois-ci, mettre fin à la plus grande accumulation de gaffes successives de toute l'histoire du jeu vidéo. Enfin, le happy end !

PINKY

REMARQUE : Toutes les mésaventures qui vous sont contées ci-dessus sont arrivées sur les versions anglaises de First Encounters. Pour ce qui est de la France, si la version 2.0 n'est pas encore disponible, un patch (version 1,05) sera adressé à tous les utilisateurs qui en feront la demande auprès de Gametek France, au (16) 72 47 30 95. À première vue, avec ce patch français, le soft ne plante plus dès le premier tir de laser comme c'était le cas sur la version précédente. Quant à tester exhaustivement le logiciel dans ses moindres recoins... personne n'est mieux placé que vous pour en parler ! Je vous invite donc à m'écrire pour me faire part de vos observations, nous pourrons ainsi faire le point ultérieurement. À suivre...



Voici la publicité annonçant la sortie en Angleterre de First Encounters, version 2.0. Une traduction approximative du texte donnerait "Bugs (insectes) rencontrés de prime abord : Nous avons écrasé le problème !" C'est sûr, personne ne pourra accuser Gametek de manquer d'humour !

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL 2,23 FF mn



Soyez **RAPIDEMENT** informé des dernières **NOUVEAUTÉS** en composant le :

36.68.42.52 2,23 FF mn

Code 990

Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES



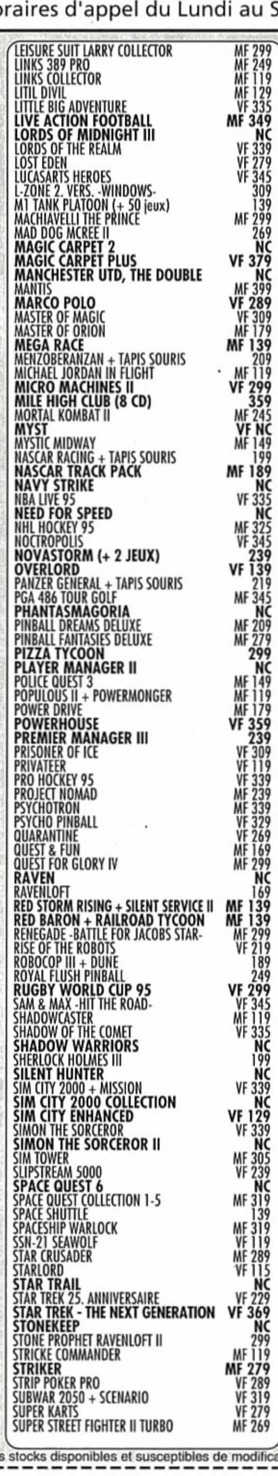
A 4 NETWORK $ 3,5	**VF 299**
ACES OF THE DEEP EXPANSION PACK 3,5	VF 239
ALADDIN 3,5	VF 249
AL-QADIM 3,5	VF 239
AMAZONE QUEEN 3,5	**VF 299**
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 335
ARMORED FIST 3,5	MF 339
BLACKHAWK 3,5	VF 299
BREAKTHRUE 3,5	MF 199
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	**MF 345**
BUREAU 13 3,5	VF 325
CANNON FODDER II 3,5	VF 249
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
COLONIZATION 3,5	VF 335
COMANCHE + ARMORED FIST 3,5	**MF 295**
CYCLONES 3,5	MF 245
DARK LEGIONS 3,5	229
DARKSUN II - SSI - 3,5	**NC**
DAWN PATROL 3,5	VF 349
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
DESCENT 3,5	MF 275
DETROIT 3,5	VF 349
DISCWORLD 3,5	VF 219
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	VF 299
DUNGEON MASTER II 3,5	**NC**
EARTH SIEGE 3,5	VF 229
EARTH SIEGE SCENARY 3,5	VF 199
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
FIRST ENCOUNTER 3,5	VF 279
FLASHBACK 3,5	MF 229
FLIGHTSIMULATOR 5.1 3,5	**339**
FRONT LINES 3,5	VF 329
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 3,5	219
GREAT NAVAL BATTLES II 3,5	MF 269
HARD BALL 4 3,5	**MF 345**
HIGH SEAS TRADER 3,5	VF 345
HOKUM KA-50 3,5	VF 289
IRON CROSS 3,5	269
ISHAR III 3,5	VF 289
LEGIONS 3,5	**259**
LITTLE BIG ADVENTURE 3,5	VF 335
LODE RUNNER 3,5	MF 269
LORDS OF THE REALM 3,5	VF 335
LUCASARTS HEROES 3,5	VF 339
MAGIC CARPET 3,5	VF 319
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MANCHESTER UTD, THE DOUBLE 3,5	**NC**
METAL MARINES WINDOWS 3,5	VF 259
MORTAL KOMBAT II 3,5	MF 255
NASCAR RACING 3,5	VF 289
NASCAR TRACK PACK 3,5	**MF 185**
NCAA BASKETBALL 3,5	MF 309
ONE MUST FALL 3,5	MF 299
O.M. SUPER FOOTBALL 3,5	VF 235
PINBALL DREAMS & FANTASIES	MF 249
PINBALL MANIA 3,5	**MF 249**
PIZZA TYCCON 3,5	295
PLANETE FOOTBALL 3,5	**MF 169**
PLAYER MANAGER II 3,5	**NC**
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUARANTINE 3,5	VF 275
RAVENLOFT 3,5	VF 245
RED HELL 3,5	MF 319
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 259
ROI LION 3,5	MF 239
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SCOTTISH OPEN 3,5	VF 259
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 3,5	**NC**
SETTLERS 3,5	VF 345
SIM CITY 2000 3,5	VF 289
STRONGHOLD + VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 219
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUPER KARTS 3,5	MF 269
SUPER STREET FIGHTER II TURBO 3,5	MF 259
SYSTEM SHOCK 3,5	VF 279
TIE FIGHTER 3,5	**VF 285**
THEME PARK 3,5	**VF 315**
TOWER ASSAULT	MF 279
TRANSPORT TYCOON 3,5	VF 329
TRANSPORT TYCOON MISSION 3,5	VF 155
ULTIMA VIII SPEECH 3,5	VF 135
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 3,5	**MF 345**
WACKY WHEELS 3,5	MF 269
WARCRAFT 3,5	MF 345
WARRIORS 3,5	**VF 275**
WING COMMANDER ARMADA 3,5	MF 269
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WOLF 3,5	**VF 255**
X-COM - TERROR FROM THE DEEP- 3,5	VF 295
X-WING 3,5	MF 239
ZEPPELIN 3,5	295

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	**MF 199**
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
CAMPAIGN II 3,5	139
CARLOS 3,5	**MF 89**
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
CIVILISATION 3,5	**VF 129**
CORRIDOR 7 3,5	MF 119
D-DAY LE JOUR J 3,5	**MF 99**
DELTA V. 3,5	MF 175
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 159
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DUNE II 3,5	149
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	**MF 179**
GABRIEL KNIGHT 3,5	149
HARPOON 5,25	MF 79
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HIRED GUNS 3,5	MF 189
IN EXTREMIS 3,5	VF 129
INHERIT THE EARTH 3,5	159
KNIGHTS OF THE SKY	MF 129
L'AIGLE D'OR 3,5	**MF 89**
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LITIL DIVIL 3,5	MF 125
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
MIGHT & MAGIC III 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC V 3,5	**VF 169**
NHL HOCKEY 3,5	MF 119
NICKY BOOM 3,5	**MF 79**
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 169
OVERLORD 3,5	199
PACIFIC STRIKE 3,5	**VF 145**
PATRICIANS 3,5	VF 175
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
POLICE QUEST IV 3,5	149
PREHISTORIC II 5,25	MF 199
QUEST FOR GLORY IV 3,5	139
RAILROAD TYCOON DELUXE 3,5	MF 129
RALLEY 3,5	VF 189
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
RYDER CUP 3,5	MF 119
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 65
SPACE QUEST I-IV 3,5	159
SPACE QUEST IV 5,25	VF 99
SUBWAR 2050 3,5	MF 179
SUPERSKI III 3,5	**VF 99**
TERRACE 3,5	VF 119
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
THE HORDE 3,5	MF 175
THEIR FINEST HOUR 3,5	139
WIZKID 3,5	MF 135
WORLD CUP 94 3,5	MF 129
YO JOE ! 3,5	MF 145

CD ROM PC

1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	MF 329
10TH ANNIVERSAIRE	189
A 4 NETWORKS	**VF 309**
ACES COLLECTION -SIERRA-	MF 345
ACROSS THE RHINE*	**NC**
ACTION SOCCER	**NC**
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	199
ALIENS	**NC**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 289
ALONE IN THE DARK II	VF 359
ALONE IN THE DARK III	VF 379
AMAZONE QUEEN	**VF 299**
APACHE GUNSHIP	**NC**
APACHE LONGBOW	**NC**
ARMOR ED FIST	MF 375
ASCENDANCY	**NC**
B-17 FLYING FORTRESS	MF 169
BATTLE BUGS	VF 199
BATTLEDROME	MF 219
BATTLE ISLE	**MF 119**
BC RACERS	MF 259
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 319
BERLIN	**NC**
BETRAYAL AT CRONDOR	139
BIOFORGE	VF 329
BIT MAP BROTHERS COMPILATION	**MF 199**
BLOODNET	MF 119
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 299
BOB DYLAN HIGHWAY 61	349
BODY BLOWS	129
BRAIN DEAD 13	**NC**
BREACH 3	**NC**
BRETT HULL HOCKEY 95	**MF 349**
BUREAU 13	**289**
BURIED IN TIME -JOURNEYMAN PROJECT 2-	**279**
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	**MF 199**
CARTON ROUGE	VF 299
CHAOS CONTROL	VF 309
CHAOS ENGINE	**MF 195**
CINEMANIA 95 - MICROSOFT -	489
CIVNET	**NC**
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	VF 339
COMANCHE	VF 339
COMBAT AIR PATROL	**NC**
COMBAT CLASSICS III	MF 289
COMMAND & CONQUER*	VF 349
COMMANDER BLOOD	**VF 269**
CONSPIRACY	VF 99
COVER GIRL STRIP POKER	129
CREATURE SHOCK	VF 239
CRIME PATROL	389
CRITICAL PATH	179
CRUSADER : NO REMORSE	**NC**
CYBERIA	269
CYBER JUDAS	**NC**
CYBERMAGE	**NC**
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	MF 129
CYCLONES -SSI-	**MF 99**
DARK LEGIONS	239
DARK SUN II -SSI	**NC**
DARK SUN - SHATTERED LANDS	189
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 359
DARK FORCES	**MF 339**
DAWN PATROL	MF 339
DEATH GATE	179
DESCENT	MF 279
DESERT STRIKE	MF 169
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	129
DISCWORLD	**VF 239**
D!ZONE (FOR DOOM ET DOOM II)	219
DOCTEUR RADIAKI	MF 135
DOMINUS	**289**
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	VF 259
DRAGONSPHERE	**MF 149**
DREAMWEB	MF 345
DUKE NUKEM 3D	**NC**
DUNGEON MASTER II	**NC**
DUNE 2 + LURE OF TEMPTRESS	189
EARTHSIEGE	**159**
ECSTATICA (+ 2 JEUX)	**MF 199**
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 279
EYE OF BEHOLDER I	139
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	MF 299
FADE TO BLACK -FLASHBACK 2-	**NC**
FIELDS OF GLORY	VF 179
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	VF 289
FIRST ENCOUNTER	VF 289
FIGHTER WING	MF 319
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FIGHTSIMULATOR 5.1	**349**
FLIGHT UNLIMITED	VF 359
FORMULA 1 GRAND PRIX	189
FRONT LINES	VF 335
FRONTIER COMPILATION	MF 319
FULL THROTTLE	MF 309
FX FIGHTER	**MF 289**
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GADGET -WINDOWS-	335
GENESIA	VF 279
GENE WARS	**NC**
GOBLINS	MF 259
GOBLINS 3	VF 299
GREAT NAVAL BATTLES II	MF 139
GREAT NAVAL BATTLES III + TAPIS SOURIS	**199**
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
HAMMER OF THE GODS	MF 159
HARD BALL 4	**MF 349**
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HELL	VF 379
HERETIC	**NC**
HIGH SEAS TRADER	VF 349
HI-OCTANE	**VF 369**
INDIANA JONES III	VF 139
INDY CAR RACING	**MF 129**
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR 1 + 2	VF 209
ISHAR TRILOGIE 1 - 3	VF 259
JAGGED ALLIANCE	**VF 319**
JET FIGHTER III	**NC**
JET SKI RAGE	**NC**
JEWELS OF THE ORACLE	**VF 309**
JUMP RAVEN	**MF 299**
JUNGLE STRIKE	MF 249
KASPAROV'S GAMBIT + GRAND SLAM BRIDGE II	MF 119
KING QUEST COLLECTOR 1-6	249
KING'S QUEST VII	VF 345
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III MALCOM'S REVENGE	VF 299
LANDS OF LORE	MF 129
LEGEND OF KYRANDIA + HOOK	189



LEISURE SUIT LARRY COLLECTOR	MF 299
LINKS 389 PRO	MF 249
LINKS COLLECTOR	MF 119
LITIL DIVIL	MF 129
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 335
LIVE ACTION FOOTBALL	**MF 349**
LORDS OF MIDNIGHT III	**NC**
LORDS OF THE REALM	VF 339
LOST EDEN	VF 279
LUCASARTS HEROES	VF 345
L-ZONE 2. VERS. -WINDOWS-	309
M1 TANK PLATOON (+ 50 jeux)	139
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 299
MAD DOG MCREE II	269
MAGIC CARPET 2	**NC**
MAGIC CARPET PLUS	**VF 379**
MANCHESTER UTD, THE DOUBLE	**NC**
MANTIS	MF 399
MARCO POLO	**VF 289**
MASTER OF MAGIC	VF 309
MASTER OF ORION	MF 179
MEGA RACE	**MF 139**
MENZOBERANZAN + TAPIS SOURIS	209
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MICRO MACHINES II	**VF 299**
MILE HIGH CLUB (8 CD)	**359**
MORTAL KOMBAT II	MF 245
MYST	**VF NC**
MYSTIC MIDWAY	MF 149
NASCAR RACING + TAPIS SOURIS	199
NASCAR TRACK PACK	**MF 189**
NAVY STRIKE	**NC**
NBA LIVE 95	VF 335
NEED FOR SPEED	**NC**
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	VF 345
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	**239**
OVERLORD	**VF 139**
PANZER GENERAL + TAPIS SOURIS	219
PGA 486 TOUR GOLF	MF 345
PHANTASMAGORIA	**NC**
PINBALL DREAMS DELUXE	MF 209
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
PIZZA TYCOON	**299**
PLAYER MANAGER II	**NC**
POLICE QUEST 3	MF 149
POPULOUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	**VF 359**
PREMIER MANAGER III	**239**
PRISONER OF ICE	VF 309
PRIVATEER	VF 119
PRO HOCKEY 95	VF 339
PROJECT NOMAD	MF 239
PSYCHOTRON	MF 339
PSYCHO PINBALL	VF 329
QUARANTINE	VF 269
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVEN	**NC**
RAVENLOFT	169
RED STORM RISING + SILENT SERVICE II	**MF 139**
RED BARON + RAILROAD TYCOON	**MF 139**
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RISE OF THE ROBOTS	VF 219
ROBOCOP III + DUNE	189
ROYAL FLUSH PINBALL	249
RUGBY WORLD CUP 95	**VF 299**
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 345
SHADOWCASTER	MF 119
SHADOW OF THE COMET	VF 335
SHADOW WARRIORS	**NC**
SHERLOCK HOLMES III	199
SILENT HUNTER	**NC**
SIM CITY 2000 + MISSION	VF 339
SIM CITY 2000 COLLECTION	**NC**
SIM CITY ENHANCED	**VF 129**
SIMON THE SORCEROR	VF 339
SIMON THE SORCEROR II	**NC**
SIM TOWER	MF 305
SLIPSTREAM 5000	VF 239
SPACE QUEST 6	**NC**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STAR CRUSADER	MF 289
STARLORD	VF 115
STAR TRAIL	**NC**
STAR TREK 25. ANNIVERSAIRE	VF 229
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	**VF 369**
STONEKEEP	**NC**
STONE PROPHET RAVENLOFT II	299
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	**MF 279**
STRIP POKER PRO	VF 289
SUBWAR 2050 + SCENARIO	VF 319
SUPER KARTS	VF 279
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	MF 269



SYNDICATE + UFO	VF 239
SYNDICATE PLUS	VF 119
SYSTEM SHOCK	VF 349
TANK COMMANDER	VF 329
TERMINAL VELOCITY	**MF 259**
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	**NC**
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	**VF 329**
THEME PARK	**VF 289**
THE LAST DYNASTY	**VF 345**
THE ORION CONSPIRACY	**VF 329**
THE PERFECT GENERAL II	**MF 379**
TICONDEROGA	**NC**
TILT	**NC**
TOP GUN	**NC**
TRANSPORT TYCOON	VF 329
ULTIMATE DOOM	**MF 259**
ULTIMATE FOOTBALL	309
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
ULTIMATE SOCCER MANAGER	**VF 315**
ULYSSE	MF 259
UNDER A KILLING MOON	VF 399
UNIVERSE	MF 119
UNNECESSARY ROUGHNESS 95	**MF 349**
US NAVY FIGHTERS	VF 335
VIRTUA CHESS	VF 349
VIRTUAL POOL	MF 349
WARCRAFT	MF 349
WARRIORS	**VF 299**
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER II	MF 119
WING COMMANDER III	VF 375
WING OF GLORY	VF 335
WOLF	**VF 249**
WOODRUFF	VF 299
WORLD OF XEEN	239
XCOM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR	MF 339
Z	**NC**
ZEPHYR	**MF 99**
ZEPPELIN	299
ZORRO	MF 259

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	**799**
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T1 PC	1199
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
SOUND BLASTER 16 PRO ASP	1149
SOUND BLASTER 16 PRO	949
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE	1349
SOUND BLASTER 16 ASP SCSI-2	1449
SOUND BLASTER AWE 32	1799
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
KORG WAVE UPGRADE	929
WAVE BLASTER II	1149

AMIGA

1869	**MF 89**
1869 A1200	**MF 85**
AGONY	MF 149
ALADDIN A1200	VF 249
ALIEN 3	MF 89
ALFRED CHICKEN	MF 179
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS A1200	**MF 69**
APOCALYPSE	MF 99
BART VS WORLD	MF 89
BENEFACTOR	**MF 69**
BILL'S TOMATO GAME	MF 99
BILLARD AMERICAIN	MF 89
BLASTAR	MF 199
BLITZKRIEG	99
BLOB	MF 189
BODY BLOWS	MF 175
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
BUBBA 'N' STIX	**MF 59**
CAMPAIGN II	155
CANNONFODDER II	VF 239
CARTON ROUGE A1200	VF 279
CHAOS ENGINE	125
COOL SPOT	119
CRASH DUMMIES	MF 159
DARKMERE	**VF 179**
DAWN PATROL	315
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	129
DETROIT	VF 309
DETROIT A1200	VF 315
DISPOSABLE HERO	MF 99
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
DUNE II	149
ELFMANIA	MF 129
ENTITY	**MF 79**
F1 WORLD CHAMPION	MF 289
FIELDS OF GLORY	**VF 179**
FIELDS OF GLORY A1200	VF 269
FLASHBACK	VF 159
FOX COLLECTION	MF 99
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
GUNBOAT	129
HEIMDALL II	VF 129
HEIMDALL II A1200	VF 169
HEROE QUEST II	139
HIGH SEAS TRADER A1200	VF 319
HIRED GUNS	**MF 69**
INDIANA JONE S III/EXPLORA III	MF 159
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	**MF 69**
JAMES POND III A1200	**MF 69**
JUMP COLLECTION	MF 99
JURASSIC PARK	VF 99
K240	MF 139
KGB	VF 89
KICK OFF III A 1200	VF 285
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
KRUSTY'S FUNHOUSE	MF 89
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LE ROI LION A1200	**VF 249**
LION HEART	**MF 79**
LORDS OF THE REALM	VF 279
LORDS OF THE REALM A1200	VF 309
LOTUS TRILOGY	MF 99
LURE OF THE TEMPTRESS	VF 109
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 169
MANCHESTER UNITED	149
MC DONALDLAND	MF 89
MONSTERBUSINESS	MF 109
MORTAL KOMBAT I	MF 109
MOTORHEAD	VF 89
MR NUTZ	**MF 99**
NICK FALDOS GOLF	MF 109
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	VF 255
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PATRICIAN	**VF 99**
PINBALL ILLUSION A1200	MF 249
POLICE QUEST II	MF 149
POWERMONGER	149
PUGGSY	MF 225
REACH FOR THE SKIES	135
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
ROBINSON'S REQUIEM	VF 139
RUFF'N TUMBLE	MF 139
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	**MF 59**
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SHUTTLE	MF 89
SKIDMARKS	MF 119
SHADOW FIGHTER	MF 149
SIERRA SOCCER	MF 129
SIM CITY 2000 A1200 (4Mo RAM)	VF 265
SIM CLASSICS	**159**
SIM LIFE (1,5 MB)	**MF 69**
SIM LIFE A1200-4000	**MF 79**
SOCCER KID	139
STARLORD	VF 269
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
TENNIS CUP 2	**MF 79**
TERMINATOR 2 ARCADE GAME	MF 89
THEME PARK A 1200	VF 285
TOTAL CARNAGE	**MF 69**
TURRICAN III	MF 119
ULTIMATE SOCCER MANAGER A1200	**VF 285**
WAXWORKS	VF 99
WING COMMANDER 1	139
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WOLFCHILD	MF 135
X-MAS LEMMINGS 94	**MF 59**
ZOOL II	MF 99

AMIGA CD 32

LIQUIDATION DU STOCK NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES JEUX DISPONIBLE ET LEURS PRIX

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 30 F → Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h

Nom...

Adresse...

:..Tél :...................................

Code postal.........................Ville ....

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire ....

REPORTAGE

PINKY

Rencontres du 3ème type au pays du 7ème art

Jusqu'où ira le CD-ROM dans son mimétisme du cinéma ? Nul ne peut encore le dire, mais il est sûr qu'il va devenir de plus en plus difficile de dissocier le développement d'un soft de la production d'un long métrage traditionnel. Si Wing Commander 3 avait créé la surprise, préparez-vous à subir un nouveau choc. The Darkening est en effet le projet le plus ambitieux qu'il m'ait été donné de voir depuis que les pixels ont fait leur apparition sur nos écrans !

Le tournage

Cette fois, on y est ! À force de se rapprocher chaque jour un peu plus, les industries du cinéma et du jeu vidéo en sont maintenant pratiquement au stade de la fusion. Depuis des logiciels tels qu'Under A Killing Moon ou Wing Commander 3, on s'était habitué à voir des acteurs filmés évoluer au sein de décors précalculés. Avec The Darkening, c'est un nouveau pas en avant que s'apprête à effectuer Origin sous la houlette d'Erin Roberts (si, si, le frère de Chris !), producteur du soft. Car il ne s'agit plus à présent de faire évoluer les comédiens en incrustation comme il était jusqu'ici d'usage, mais bel et bien de les placer dans des conditions totalement identiques à celles d'une super-production hollywoodienne ! Pour The Darkening tout comme pour Wing Commander 4, il ne sera donc plus question de décors en images de synthèse pour servir de cadre au déroulement de l'histoire. Dépassées, les images précalculées, hop, vite, sous le tapis, honte ! En lieu et place de ces dernières, nous aurons donc droit à de "vrais" décors de cinoche en carton-pâte authentique. Pour représenter les huit planètes de The Darkening, ce ne sont pas moins de 28 décors différents (dont certains sont réellement immenses) qui ont dû être construits au sein des célèbres Pinewoods Studios, où se sont tournés notamment les épisodes de la série des *James Bond* !

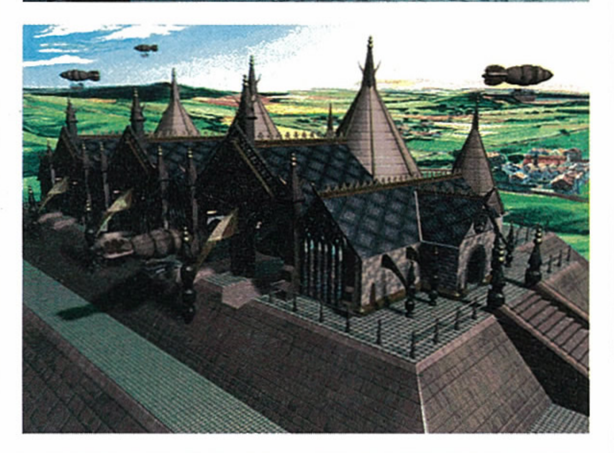
Effets spéciaux à gogo

Certains d'entre vous pourraient peut-être regretter les belles images lissées d'un soft comme Wing Commander 3, arguant que les images sont à la fois très belles et permettent toutes les fantaisies possibles et imaginables. À ceux-là je répondrai qu'au prix d'investissements conséquents, ces mêmes folies sont également envisageables dans de vrais décors. Les exemples venant étayer ce constat sont légion dans un logiciel du calibre de The Darkening. Ainsi, l'une des scènes du jeu se déroule-t-

elle à l'intérieur d'un vaisseau spatial subissant une violente attaque. Pour les besoins de la scène en question, la baie vitrée de l'astronef devait exploser sous les tirs ennemis afin de rendre l'ensemble plus spectaculaire. Pour réaliser ce trucage, l'équipe embauchée par Origin a eu recours aux mêmes astuces que ceux employés dans les films traditionnels, à savoir que la vitre est en réalité fabriquée entièrement en sucre afin que personne ne risque d'être blessé lorsqu'elle vole en éclat. Le résultat est des plus réalistes, et c'est bien la première fois qu'un trucage de ce genre est associé à un film interactif. Mais les décors "en dur" ont d'autres atouts qui les distinguent de leurs alternatives numériques. En temps normal, avec des décors précalculés, tout travelling de caméra ou zoom est impossible, car l'ordinateur éprouverait trop de difficulté à animer les personnages tout en effectuant le scrolling d'écran adéquat. Le problème étant ici résolu, on s'est doté pour l'occasion d'outils tels que des caméras montées sur rails afin d'assurer des travellings fluides tandis que se déroule l'action. Voilà pourquoi toutes les fantaisies de mise en scène seront possibles pour The Darkening ; il ne nous reste plus qu'à prier pour que Steve Hilliker, le réalisateur, ne se prive pas d'en user et d'en abuser.



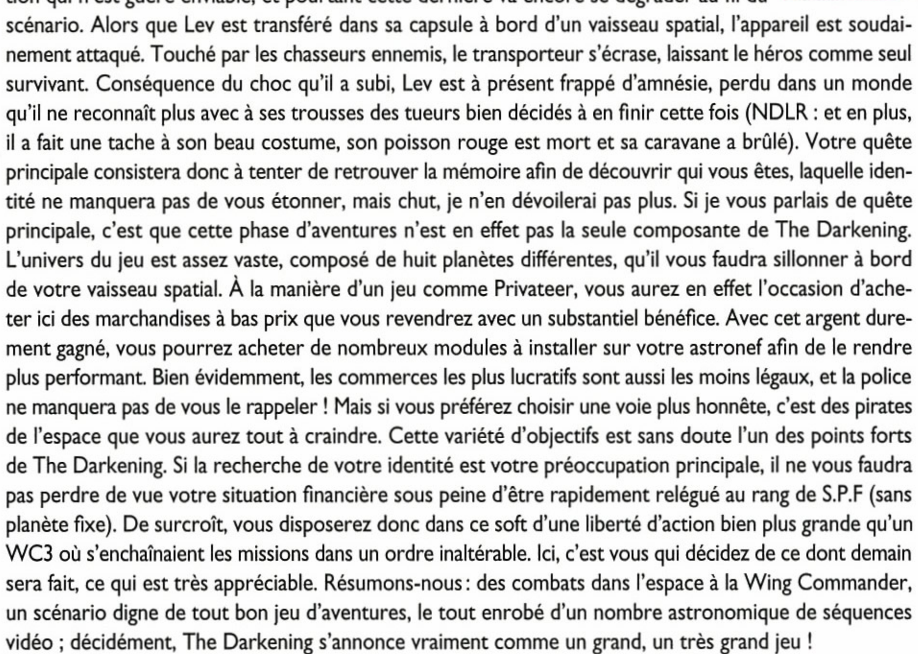




Un casting des plus impressionnants



Le décor ainsi planté, il ne restait alors plus à Origin qu'à dégotter de quoi peupler joliment ce petit monde. Dans ce domaine également, on frise la mégalomanie car la distribution du soft ne compte pas moins de 50 noms à son générique ! Et l'on n'a pas seulement privilégié la quantité, puisque quelques têtes d'affiche bien connues du public devraient mener la danse. Tourné en Angleterre, The Darkening se veut le premier film interactif d'envergure européenne. Aussi trouve-t-on au casting du soft des stars venues des quatre coins du vieux continent. Nos amis d'outre-Rhin reconnaîtront donc Jurgen Prochnow (Das Bot), tandis que les Anglais sont représentés par des comédiens de la veine de l'immense John Hurt (Elephant Man) ou Christopher Walken (Pulp Fiction). Clive Owen, habituellement plutôt spécialisé dans le théâtre ou les séries télévisées anglaises, a quant à lui la charge d'assumer le rôle du héros du jeu, Lev Arris. Enfin, c'est d'une ambassadrice de charme qu'est dotée la France, puisque Mathilda May figure également au générique. Pour encadrer tout ce beau monde, ce sont plus de 500 personnes qui participent au tournage, ce qui nous donne une fois de plus une idée de l'envergure d'un projet tel que The Darkening. Du reste, si l'on met toutes les séquences cinématiques du soft bout à bout, on obtient une durée bien supérieure à la moyenne des films, plus de trois heures pour être plus précis ! Une telle durée a nécessité six semaines de tournage et une enveloppe de l'ordre de 4 millions de dollars pour le film seul ! Pour faire tenir tout cela sur les quatre malheureux CD (!) qui composeront le soft tout en conservant une bonne résolution (S-VGA), Origin a développé un puissant programme de compression/décompression de données maison répondant au nom de "TGV", comme notre suppositoire national. Comme vous pouvez le constater, Electronic Arts a vraiment mis le paquet pour faire de The Darkening un jeu qui restera dans les annales. Mais au fait, quel type de soft sera-t-il exactement ?



Action et réflexion

Origin a voulu, avec ce nouvel opus, sortir des sentiers battus et surtout éviter la linéarité d'un Wing Commander 3. Vous y incarnerez un malheureux du nom de Lev Arris qui, atteint d'une maladie incurable, a été placé dans un caisson de cryogénie dans l'espoir que les progrès de la science permettront un jour de le guérir. C'est déjà là une situation qui n'est guère enviable, et pourtant cette dernière va encore se dégrader au fil du scénario. Alors que Lev est transféré dans sa capsule à bord d'un vaisseau spatial, l'appareil est soudainement attaqué. Touché par les chasseurs ennemis, le transporteur s'écrase, laissant le héros comme seul survivant. Conséquence du choc qu'il a subi, Lev est à présent frappé d'amnésie, perdu dans un monde qu'il ne reconnaît plus avec à ses trousses des tueurs bien décidés à en finir cette fois (NDLR : et en plus, il a fait une tache à son beau costume, son poisson rouge est mort et sa caravane a brûlé). Votre quête principale consistera donc à tenter de retrouver la mémoire afin de découvrir qui vous êtes, laquelle identité ne manquera pas de vous étonner, mais chut, je n'en dévoilerai pas plus. Si je vous parlais de quête principale, c'est que cette phase d'aventures n'est en effet pas la seule composante de The Darkening. L'univers du jeu est assez vaste, composé de huit planètes différentes, qu'il vous faudra sillonner à bord de votre vaisseau spatial. À la manière d'un jeu comme Privateer, vous aurez en effet l'occasion d'acheter ici des marchandises à bas prix que vous revendrez avec un substantiel bénéfice. Avec cet argent durement gagné, vous pourrez acheter de nombreux modules à installer sur votre astronef afin de le rendre plus performant. Bien évidemment, les commerces les plus lucratifs sont aussi les moins légaux, et la police ne manquera pas de vous le rappeler ! Mais si vous préférez choisir une voie plus honnête, c'est des pirates de l'espace que vous aurez tout à craindre. Cette variété d'objectifs est sans doute l'un des points forts de The Darkening. Si la recherche de votre identité est votre préoccupation principale, il ne vous faudra pas perdre de vue votre situation financière sous peine d'être rapidement relégué au rang de S.P.F (sans planète fixe). De surcroît, vous disposerez donc dans ce soft d'une liberté d'action bien plus grande qu'un WC3 où s'enchaînaient les missions dans un ordre inaltérable. Ici, c'est vous qui décidez de ce dont demain sera fait, ce qui est très appréciable. Résumons-nous : des combats dans l'espace à la Wing Commander, un scénario digne de tout bon jeu d'aventures, le tout enrobé d'un nombre astronomique de séquences vidéo ; décidément, The Darkening s'annonce vraiment comme un grand, un très grand jeu !



Voici l'équipe de développement d'Electronic Arts Manchester qui a la lourde charge de réaliser toute la phase de programmation de Darkening.


SUITE

Zoom sur Mathilda May



The Darkening se voulant un produit estampillé européen, la France se devait d'y figurer en bonne place. Petits veinards que nous sommes, notre représentante en la circonstance est loin d'être la première venue, puisque c'est la célèbre comédienne Mathilda May qui a été sélectionnée pour incarner l'un des personnages du scénario. Voilà pourquoi, en ce lundi ensoleillé de juin, je m'apprêtai avec un plaisir non dissimulé à la rencontrer pour recueillir ses impressions. Mathilda May ! Il y a des jours, comme ça, où je n'échangerais pas ma place à Joystick contre un poste de maître du monde...



Mathilda May en Barbarella, c'est une vision qui valait à elle seule le déplacement, croyez-moi !

Interview :

Mathilda May : Dis-moi, est-ce la première fois qu'un tel projet voit le jour dans le jeu vidéo ?

Joy : Non, il y a déjà eu quelques exemples auparavant, dont le plus célèbre est Wing Commander 3 au générique duquel figuraient notamment Mark Hamill et Malcom Mc Dowell (NDLR : Bon, qui c'est qui pose les questions, ici ?). En revanche, c'est bien la première fois qu'une telle production est européenne. Et puis, il n'y avait pas de vrais décors comme ici, les acteurs ne jouaient que sur fond bleu... Mais alors, vous ne connaissiez pas du tout le monde de la micro-informatique jusqu'ici ?

M.M : Ah non, pas du tout. Mon seul contact avec l'informatique a toujours été limité au domaine musical, je ne joue pas, n'ai pas d'ordinateur chez moi...

Joy : Dans ce cas, vous avez dû être assez étonnée lorsqu'on vous a contactée pour tenir un rôle dans un jeu, non ?

M.M : Eh bien, en fait, tu vas être assez surpris d'apprendre que j'ignorais jusqu'au dernier moment qu'il s'agissait d'un jeu. Mon agent avait en effet été contacté par la production, mais elle-même n'avait pas compris qu'il était question d'un jeu. J'ai donc lu le scénario que j'ai trouvé sympathique, et puis, il y avait des acteurs magnifiques, la perspective d'effectuer deux jours de participation, ce qui me changeait des tournages interminables et épuisants, toute une série de facteurs réunis pour la circonstance qui me plaisaient bien. J'ai donc donné mon accord pour le projet et signé le contrat. Et puis, quelques temps après, j'étais en train de discuter au téléphone avec le metteur en scène, lorsque tout à coup, j'ai entendu "interactive... blablabla... CD-ROM". Sur le moment, je tique un peu, mais continue comme si de rien n'était, demande la date de sortie. Petit à petit, je me suis rendu compte que cela n'avait rien à voir, que j'étais depuis le début complètement à côté de la plaque (rires) ! Lorsque je lisais le scénario et que je voyais "choix 1" et "choix 2", je pensais que les scénaristes n'avaient pas encore arrêté d'idée définitive, que cela restait à décider !

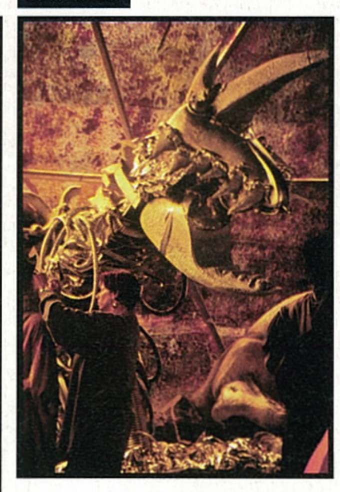
Joy : Vu sous cet angle, la déception a dû être immense lorsque vous vous êtes aperçue de la réalité...

M.M : Il est sûr qu'au début, j'étais un peu déçue ; pour moi il s'agissait d'un film, un vrai film... Et puis j'ai réfléchi, et je me suis dit qu'au contraire, il était proprement fabuleux de faire partie d'un tel projet. C'est la nouvelle génération qui est en marche, une autre époque. Tout ce que ma fille connaîtra alors que moi je serai complètement dépassée !

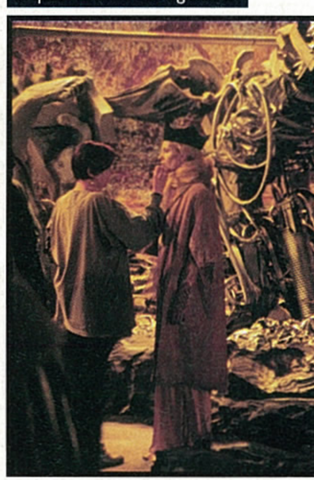
Joy : C'est sans doute effectivement une nouvelle génération de films ; les acteurs qui y contribuent mettent déjà un pied dans le futur. Peu de comédiens acceptent pourtant à l'heure actuelle de participer aux films interactifs.

M.M : Ce qui est formidable aussi dans ce type de production, c'est que ça laisse la porte ouverte à l'imagination. Il y a une liberté sans commune mesure avec la réalité, tout est permis. Avec des décors et des costumes, on peut faire voyager les utilisateurs dans l'espace ; c'est fabuleux !

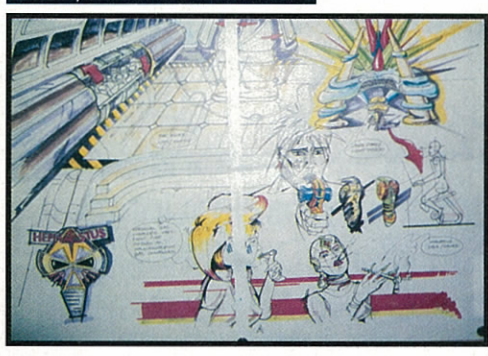
Certains éléments des décors sont animés, comme cette tête de dragon cybernétique qui pivote et oscille en dégageant de la fumée.



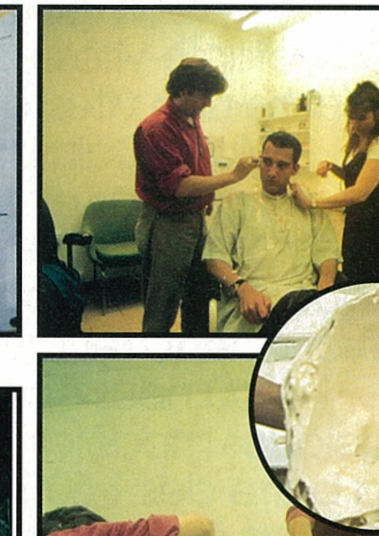
Entre chaque prise, à cause de la chaleur qui régnait sur le plateau, les maquilleuses étaient obligées de faire des raccords sur la quasi-totalité des figurants.

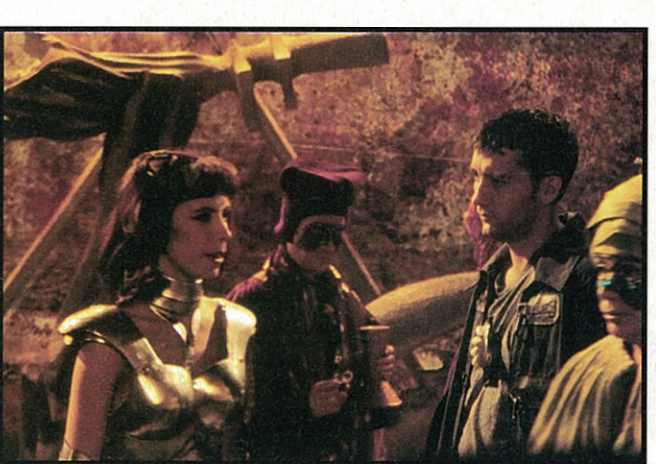


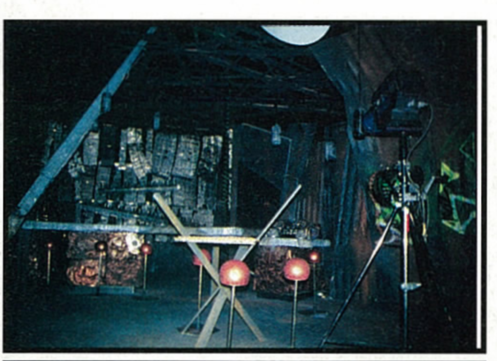
Comme il se doit, chaque scène a été au préalable esquissée sur storyboard avant d'être tournée.

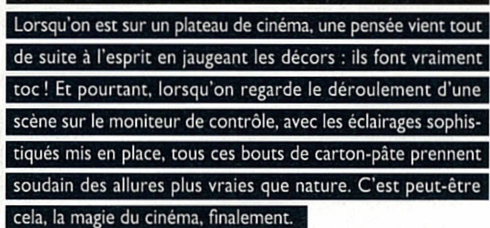


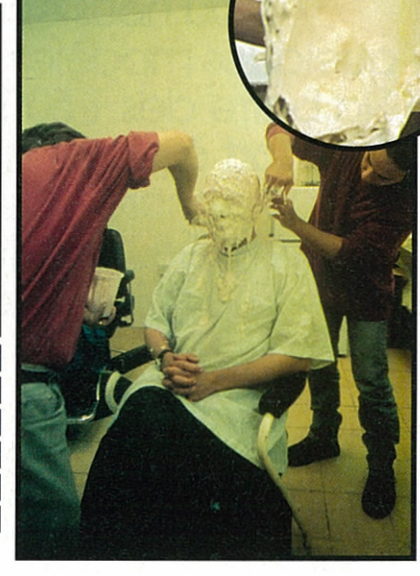
Scéance de moulage pour Clive Owen, héros de The Darkening. Parce que vous, vous pensiez que ça n'avait que des avantages d'être comédien ?











Lorsqu'on est sur un plateau de cinéma, une pensée vient tout de suite à l'esprit en jaugeant les décors : ils font vraiment toc ! Et pourtant, lorsqu'on regarde le déroulement d'une scène sur le moniteur de contrôle, avec les éclairages sophistiqués mis en place, tous ces bouts de carton-pâte prennent soudain des allures plus vraies que nature. C'est peut-être cela, la magie du cinéma, finalement.

JOY : À tel point que cela prendra peut-être un jour le pas sur le cinéma traditionnel !

M.M : Non, je ne le crois pas. C'est juste... autre chose. Un peu comme les dessins animés par rapport aux productions classiques ; chacun a son public.

JOY : Quel est votre rôle dans le film ?

M.M : Je suis une pilote de vaisseau au caractère bien trempé. Je suis recherchée activement par des gens qui veulent ma peau. Et puis, je vais rencontrer le héros qui lui aussi cherche quelqu'un. Nous allons donc faire un bout de chemin ensemble, et même avoir une histoire d'amour...

JOY : Sur The Darkening, vous avez dû jouer la même scène de différentes façons parce que le scénario l'exigeait, selon les actions entreprises par le joueur. Est-ce une nouvelle expérience pour vous ?

M.M : En réalité, pas tout à fait, car il arrive fréquemment sur les tournages traditionnels que l'on modifie une scène, que l'on fasse des essais dans différents tons. En revanche, il y avait des prises où je devais me tenir immobile, puis, au signal du metteur en scène, me tourner vers la caméra (NDR : lorsque le curseur de la souris se fixe sur elle). Cela m'a fait une impression étrange, j'ai eu l'impression d'être manipulée comme une marionnette. Comme si l'on avait appuyé sur un bouton et... "Jouez maintenant !"

JOY : En dehors de cela, les conditions de tournage sont identiques à ce que vous connaissez, non ?

M.M : Oui, sauf que celui-ci fait incontestablement partie des tournages de luxe par rapport à la plupart des productions françaises ; il y a un monde fou sur le plateau, tout le monde s'occupe de toi... Quand j'ai tourné avec Bigas Lunas (NDR : sur *La lune et le téton*), je n'avais pas de loge luxueuse comme ici, mais une toute petite roulotte ! Mais ce dont je me souviendrai le plus, c'est de la qualité de l'ambiance. Ici, les acteurs sont fantastiques, on se marre vraiment, c'est très cool...

JOY : Jouer en anglais ne vous pose pas de problèmes ?

M.M : En fait, c'est au contraire plus facile pour moi ! Même si l'anglais est une langue que je maîtrise, le français n'en demeure pas moins ma langue maternelle. Aussi, lorsque je joue en anglais, j'endosse déjà une autre personnalité et il est plus aisé pour moi de glisser dans la peau d'un personnage.

JOY : Vous devez être curieuse de voir le résultat final...

M.M : Énormément ! Le seul problème, c'est que je ne connais pas les jeux vidéo, je n'arriverai sans doute pas seule à progresser dans l'histoire... Ce qui serait intéressant, c'est que je puisse voir le produit final avec quelqu'un qui maîtrise davantage ce domaine.

JOY : Si demain on vous propose une expérience similaire, accepterez-vous ?

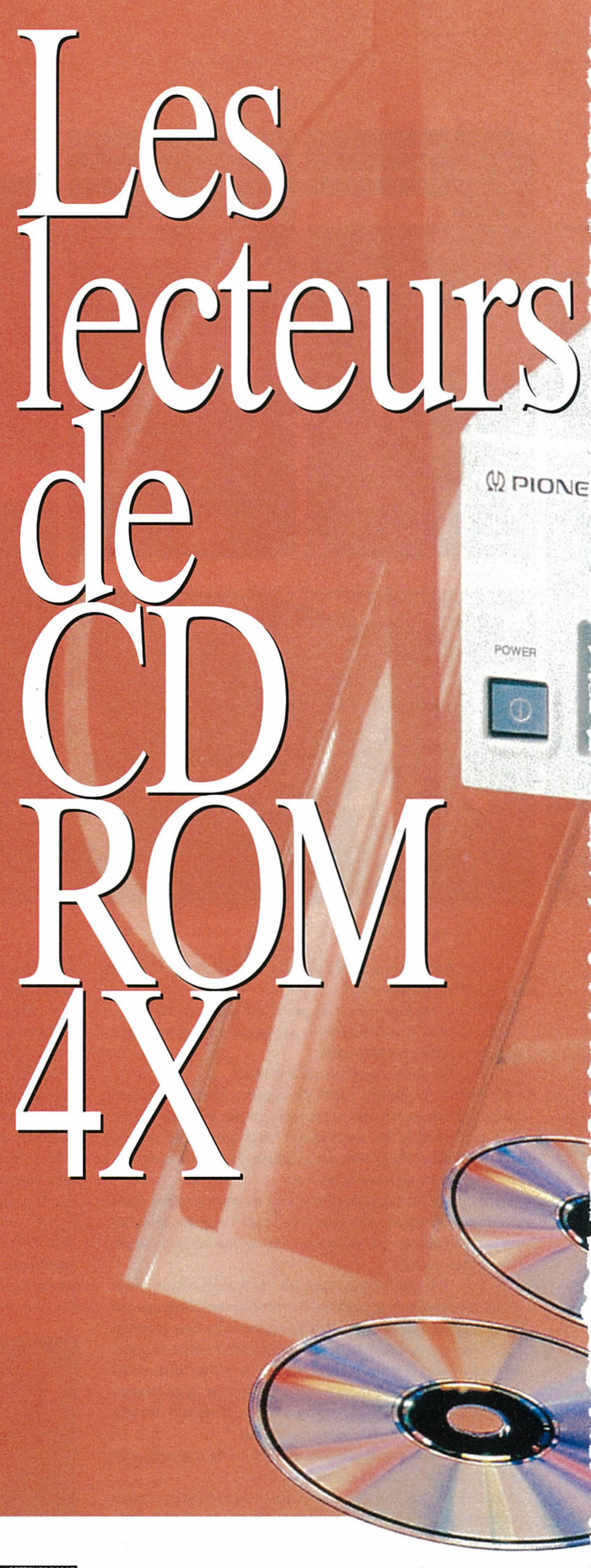
M.M : Oh oui, c'est très marrant ! (Elle réfléchit.) Enfin, disons que comme pour le cinéma traditionnel, cela dépendra du rôle que l'on me propose. Il faut faire très attention à ce que l'on accepte. Parfois, lorsqu'il s'agit seulement de quelques jours de tournage, on t'envoie juste les scènes où tu interviens. Il faut réclamer le scénario complet, ou tu as vite fait de te retrouver dans un film porno ! (rires)



FIN

SYLVAIN SIMONEAU

Les lecteurs de CD-ROM 4X



NEC a annoncé la sortie imminente d'un lecteur de CD-ROM octuple-vitesse, pouvant donc atteindre une vitesse de transfert de 1,2 Mo/s. Calmons-nous, restons humbles et économes. Pour l'instant, les lecteurs de CD-ROM quadruple-vitesse (600 Ko/s) sont suffisamment performants. À l'heure où nous écrivons ces lignes, quelques modèles sont passés sous la barre des 1 500 francs TTC. Il y a fort à parier que les prix seront encore plus intéressants à la rentrée. En attendant, lisez ces quelques conseils.

Ce n'est pas à un amateur de jeux que l'on va apprendre les avantages d'un lecteur de CD-ROM, qui facilite l'installation et dispose d'une capacité de stockage impressionnante. Ne parlons même pas de la possibilité de découvrir chaque mois le contenu du CD-ROM fourni avec Joystick... Les éditeurs privilégient de plus en plus ce support, au point que nombre de jeux ne sont vendus que dans cette version. Le lecteur de CD-ROM est en passe de devenir aussi indispensable qu'un lecteur de disquettes pour bénéficier des jeux qui font l'actualité. Malheureusement, et contrairement aux lecteurs de disquettes, les lecteurs de CD-ROM existent en plusieurs modèles dotés de caractéristiques de vitesse différentes. On mesure cette vitesse par rapport à celle du premier lecteur ayant existé. Sa vitesse — plus exactement son «taux de transfert» de données — était de 150 Ko/s. Un lecteur double vitesse transfère par conséquent 300 Ko/s, un quadruple 600 Ko/s, etc. On dit aussi 2X ou 4X... Le taux de transfert entre votre porte-monnaie et le constructeur est proportionnel à cette caractéristique.

Votre premier choix se portera sur la vitesse. Voilà deux ans, on se contentait encore d'un lecteur double vitesse. C'est encore possible aujourd'hui : il faut savoir rester raisonnable, et ces modèles sont parfaitement performants pour un grand nombre d'opérations. Le problème, c'est que ces modèles vivent leurs dernières heures. Pratiquement tous les constructeurs abandonnent la fabrication des lecteurs double vitesse pour se consacrer aux quadruple vitesse. Maintenant que la technologie des quadruple vitesse est parfaitement maîtrisée, des modèles en provenance d'Asie font leur apparition en cassant les prix. Les grandes marques n'ont plus d'intérêt à vendre leurs 2X au prix des 4X asiatiques... Et les éditeurs optimisent de plus en plus leurs logiciels pour les lecteurs 4X. Dès qu'il y


CD-ROM CHANGER
LaserMemory
MAGAZINE EJECT
POWER
BUSY
PHONES LEVEL
MIN
MAX
PHONES
6 DISC MULTI DRIVE



Le Kit Reno de chez Media Vision

a un peu de séquences vidéo, un lecteur de CD-ROM double vitesse est vite débordé par un logiciel le croyant deux fois plus compétent. Bref, les lecteurs double vitesse vont bientôt partir à la retraite. Il y avait 150 000 lecteurs simple ou double vitesse installés en France en janvier (source GFK). Si vous êtes inclus dans ce chiffre, l'achat d'un nouveau lecteur (les prix passeront sans doute sous la barre des 1 000 F vers la fin de l'année) ne s'impose pas comme une priorité. Si vous désirez en revanche acheter un lecteur pour la première fois, évitez les double vitesse.

Pourquoi pas un 3X ?

Vous avez eu le temps de voir un lecteur triple vitesse, vous ? Ils ont dû exister pendant environ six mois. Il faut savoir que la concurrence qui règne chez les constructeurs de lecteurs est incroyable. D'après les anecdotes recueillies, on se croirait presque dans un roman d'espionnage, dans lequel les industriels se surveillent de près. À l'époque où seule la double vitesse existait, toutes les recherches étaient dédiées à la mise au point d'un modèle 4X. La raison en est simple : tout le monde imitait le constructeur le plus renommé, pour ne pas être distancé, commercialement parlant. Lorsqu'il a sorti le premier 3X, pour «occuper le terrain» alors que les recherches en question s'annonçaient plus longues que prévu, beaucoup de constructeurs se sont résolus à lui emboîter le pas. Le 3X n'était au départ qu'un produit de transition, comme sa brève existence l'a prouvé par la suite. La rapidité avec laquelle ils ont répondu est étonnante. À croire que les produits étaient déjà prêts ou que l'information circule bien entre les entreprises... Malheureusement, le 3X n'est qu'un double vitesse avec un moteur «gonflé» pour augmenter la vitesse de rotation du CD-ROM et par conséquent la vitesse de la lecture. Rares étaient les lecteurs qui disposaient de dispositifs de contrôle des erreurs de lecture qui soient eux aussi améliorés. L'efficacité et la fiabilité par rapport à un double vitesse est profondément contestable avec certaines marques. Heureusement, les recherches sur le 4X ont abouti il y a plus d'un an et toutes les marques ont illico presto sorti leur propre modèle. Si vous comptez acheter un lecteur, évitez aussi les triple vitesse. Ils ont théoriquement disparu, mais on peut encore en voir dans quelques publicités concernant les PC multimédia.

Dedans ou dehors ?

Le second critère de choix va déterminer la nature interne ou externe du lecteur. Pour les premiers modèles commercialisés, quelle que soit la vitesse, on n'avait pas le choix : c'était un modèle externe ou rien. Il paraît que les ingénieurs s'arrachaient les cheveux sur la taille du moteur. Les données sur un CD-ROM sont gravées en spirale et doivent être lues à vitesse constante. Le moteur doit donc tourner 2,65 fois plus vite à l'intérieur du disque qu'à sa périphérie. De plus, lorsque les dispositifs de contrôle détectent une erreur de lecture, ils ralentissent la rotation du CD-ROM pour atteindre un taux de transfert de 150 Ko/s et recommencent la lecture. La sacro-sainte norme MPC 2 spécifiait de toute façon que le lecteur devait aussi pouvoir lire les pistes audio du CD-ROM, pistes qui se lisent impérativement à une vitesse de 150 Ko/s. Non seulement les ingénieurs devaient concevoir un moteur capable d'assurer un transfert de 600 Ko/s, de varier la vitesse suivant l'emplacement sur le disque, de freiner brutalement en cas d'erreur de lecture, mais ils devaient aussi en limiter la hauteur. Le lecteur de CD-ROM devait pouvoir se loger dans les emplacements au format 5»1/4 qui se trouvent sur la face avant de vos PC. Cela constitue une masse de problèmes techniques qu'il a fallu résoudre, mais dont personne n'a oublié de répercuter les coûts de recherche sur le prix de vente...

L'avantage d'un modèle externe est que l'on peut le déplacer d'un ordinateur à l'autre. Un modèle externe est avantageux si l'on ne dispose plus de place de libre à l'intérieur du PC, et si on possède déjà une carte SCSI sur laquelle le brancher. Certains modèles externes se raccordent au port parallèle, mais il vaut mieux posséder un port parallèle de type récent (port «EPP», par exemple) pour ne pas ralentir le taux de transfert. Les modèles internes sont en général moins chers. Il est très rare qu'une carte d'interface propriétaire soit fournie avec le lecteur. Il faudra donc veiller au type d'interface utilisé : il peut s'agir de SCSI ou d'IDE-Atapi.

Dans ce dernier cas, vous pourrez connecter le lecteur à l'une des nappes électriques qui relient le contrôleur au disque dur, comme si vous rajoutiez un deuxième disque dur. Seul impératif, votre machine doit être suffisamment récente pour disposer d'un BIOS compatible E-IDE. Si ce n'est pas le cas, certaines cartes son disposent à leur surface de connecteurs dédiés aux lecteurs de CD-ROM.



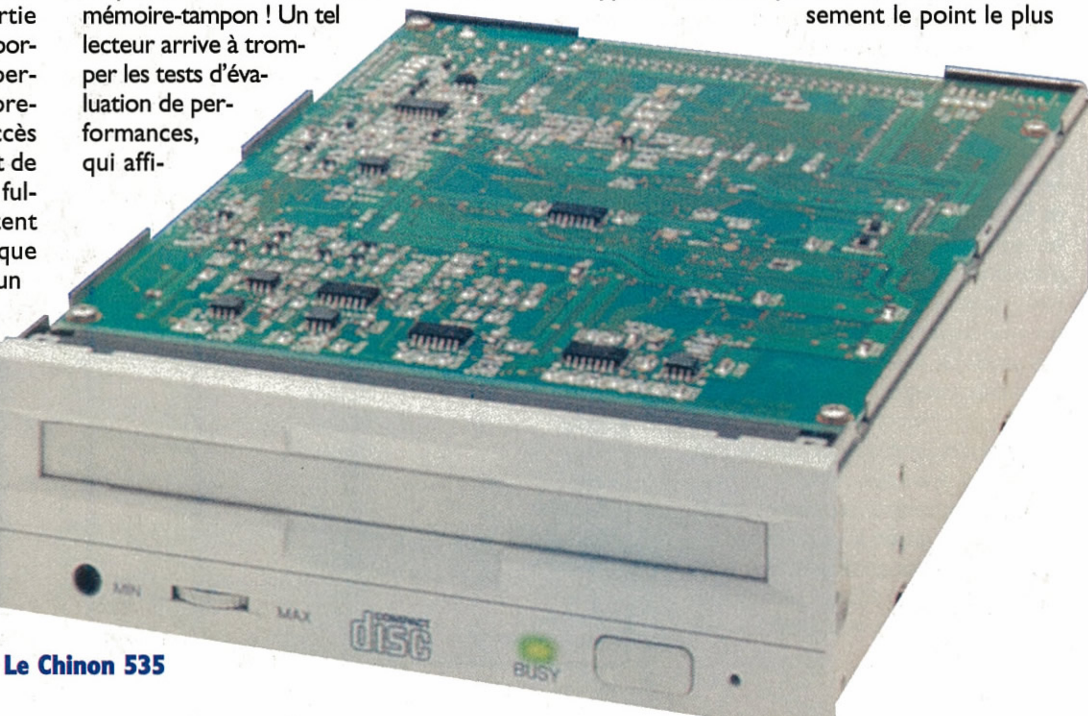
Le Chinon CDS-525S

Temps d'accès et mémoire-tampon

Le temps d'accès constituera un critère de choix supplémentaire. Lorsque vous demandez à ouvrir un fichier avec une application, le dispositif de lecture du disque dur n'atteint pas immédiatement l'emplacement où est stocké le fichier à sa surface. Il faut qu'il lise la table des matières, se rende à l'endroit adéquat du disque, qu'il freine son élan, avant de commencer la lecture effective. On appelle ce délai un temps d'accès, mesuré en millisecondes. Sur un disque contemporain, le temps moyen d'accès se situe aux environs de 10 ms. Le lecteur de CD-ROM possède un dispositif de lecture optique, et non magnétique comme un disque dur, qui pèse beaucoup plus lourd. Par conséquent, l'inertie d'un lecteur de CD-ROM est bien plus importante. Le temps de freinage accru se répercute bien sûr sur le temps d'accès. Les premiers lecteurs affichaient un temps d'accès de 400 ms en moyenne. Il est maintenant de l'ordre de 150 ms. Les progrès ont été fulgurants dans ce domaine, mais ils restent incomparables avec les 10 ms d'un disque dur. En pratique, veillez à ne pas choisir un modèle dont le temps d'accès serait supérieur à 200 ms. Concrètement, cela se traduit par un temps d'attente supportable mais rapidement énervant lorsque vous faites de fréquents accès au CD-ROM (changement de répertoire, ouverture de plusieurs fichiers consécutivement, utilisation de bases de données, etc.).

La mémoire-tampon est l'avant-dernier point sur lequel porter votre attention. La majorité des lecteurs ont 128 ou 256 Ko de cache. Le deuxième chiffre semble un minimum, il est déjà presque un standard. La mémoire-tampon est utilisée différemment suivant les constructeurs, soit en conservant dans la mémoire les dernières informations lues, soit en lisant plus d'informations que ce qui a été demandé. Le principe est le même, quel que soit l'usage : fournir à l'ordinateur les données entreposées dans la mémoire-tampon plutôt que de les relire sur le CD-ROM. La mémoire a un temps d'accès de 70 nanosecondes en moyenne, les lecteurs entre 150 et 200 millisecondes, le gain de temps entre les deux est appréciable, milliardièmes contre millièmes de seconde. Elle est donc loin d'être superflue, comme il nous est arrivé de l'entendre chez un grand revendeur... Plextor continue de commercialiser un lecteur disposant de 1 Mo de mémoire-tampon ! Un tel lecteur arrive à tromper les tests d'évaluation de performances, qui affichent un taux de transfert de 1,6 Mo/s, alors qu'il s'agit d'un lecteur quadruple vitesse. Ne négligez donc pas la quantité de la mémoire-tampon, à plus forte raison si vous utilisez le lecteur de CD-ROM avec des jeux, grands pourvoyeurs d'animations.

Enfin, à vous de décider si vous préférez les lecteurs de CD-ROM avec insertion par «caddy» ou par tiroir. Les premiers nécessitent que l'on place le CD-ROM dans un support en plastique hermétique, que l'on insère ensuite dans le lecteur. Ce dispositif est contraignant, dans la mesure où il faut soulever le capot en plastique du caddy, y loger le CD-ROM avec soin, soulever le capot anti-poussière du lecteur et y insérer le caddy. Il est cependant le plus efficace contre la poussière et les rayures. Le second type d'insertion, par tiroir, est malheureusement le point le plus



Le Chinon 535

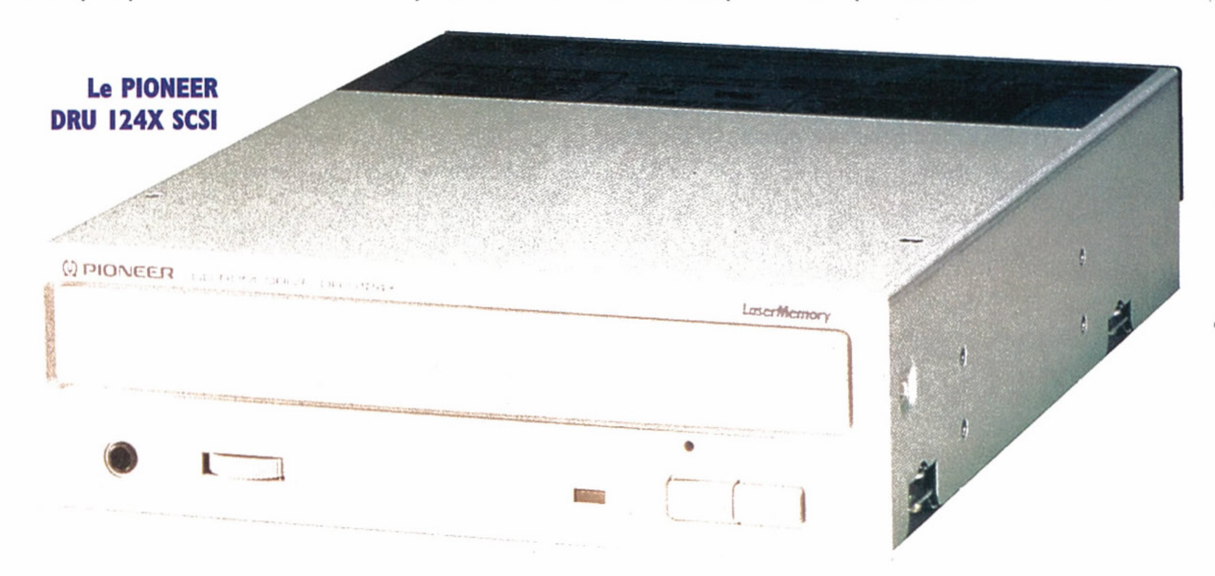
LES TECHNIQUES DU FUTUR

Allez, encore deux ans d'effort, et nos CD-ROM contiendront 6,5 Go (6 500 Mo) de données. IBM mène toujours ses recherches sur le CD-ROM multicouche. Le principe est simple, il suffisait d'y penser, il ne reste plus qu'à y parvenir. On prend dix CD-ROM, chacun contenant ses classiques 650 Mo de données, et on les empile, l'un au-dessus de l'autre. Ces CD-ROM diffèrent légèrement de ceux que l'on connaît actuellement : ils sont transparents. Pour lire l'une ou l'autre couche, la focale du laser devra varier pour faire la mise au point sur la galette voulue. Bien entendu, nos lecteurs actuels devront être changés pour bénéficier de cette technologie. Pour l'instant, il faut seulement s'inquiéter de deux détails : le PC pourra-t-il interpréter facilement la complexe méthode d'indexation (la TOC, ou table des matières) nécessaires à ces CD-ROM, et d'autre part quelle sera la répercussion des dispositifs mécaniques supplémentaires sur le temps d'accès ? La réponse à ces deux questions viendra d'ici deux ans du laboratoire IBM d'Almaden, aux États-Unis.

Chez Sony et Pioneer, on prend le contrepied de la technique d'IBM. Il s'agit, dans leurs laboratoires, de parvenir à lire un CD-ROM dont la surface serait gravée plus finement. La surface de la galette de polycarbonate qui constitue le CD-ROM est recouverte de creux et de bosses, interprétés comme autant de «0» et de «1», composants élémentaires du langage binaire propre à l'informatique. Chaque cavité mesure 0,4 micron. En réduisant par deux la diamètre d'une cavité, on peut donc logiquement graver deux fois plus d'informations sur le CD-ROM. Cela, on sait déjà le faire. Les ingénieurs travaillant pour Pioneer et Sony butent en revanche sur la longueur d'onde du laser. Les lasers actuels ont une longueur d'onde (une «épaisseur» de faisceau) d'environ 800 nanomètres. Il faut arriver à produire une émission laser d'une longueur d'onde de 400 nanomètres (une «épaisseur» réduite par deux) pour lire avec succès un CD-ROM gravé «en plus petit». Or, il ne faut pas deux fois plus de puissance électrique pour parvenir à ce résultat, mais bien cent fois plus. En attendant l'électricité gratuite pour tous, les ingénieurs sont retournés réfléchir un peu... Pour la petite histoire, leur projet s'appelle «Laser bleu», faisant ainsi référence à la couleur induite par un faisceau laser d'une longueur d'onde de 400 nm. Les faisceaux actuels (800 nm) sont dits «lasers rouges».

faible sur les lecteurs d'entrée de gamme. La mécanique n'est pas toujours extrêmement solide. Orchid, qui ne fabrique plus de lecteurs, avait provoqué des mécontentements avec son premier modèle double vitesse dont la trop importante sensibilité du tiroir lui avait valu le surnom de «mange-disques».

Tous les modèles de lecteurs ont au moins en commun la présence d'une prise jack pour les casques et d'une molette de réglage du volume. Selon les modèles, vous pouvez trouver d'autres composants tels qu'un bouton d'éjection mécanique du CD-ROM, pour l'éjecter lorsque le lecteur est hors-tension, et des boutons servant à naviguer entre les pistes des CD audio (avance, pause, stop, etc.). À vous de déterminer lesquels sont indispensables à votre confort.



Le PIONEER DRU 124X SCSI

Marque	Modèle	Taux de transfert en Ko/s	Temps d'accès en ms	Bus	Type	Mémoire tampon en Ko	Prix en F. TTC
Chinon	CDS-545	600	230	Atapi/IDE	interne	128	1 780
Creative Labs	Soundblaster Discovery CD-Rom Value Edition 4X	600	250	IDE	interne	256	2 590
Creative Labs	Soundblaster Multimedia Home CD-Rom	600	250	IDE	interne	256	3 090
Goldstar	GCD R 540B	600	300	Atapi/IDE	interne	256	1 200
K2C	EPP 4V	600	250	Port parallèle	externe	128	2 700
Mitsumi	FX400	600	180	Atapi/E-IDE	interne	128	1 280
Mountain	Sidecar CD	600	230	Port parallèle	externe	/	3 560
Nec	MultiSpin 4Xe	600	220	SCSI-2	externe	256	4 900
Nec	MultiSpin 4Xi	600	220	SCSI-2	interne	256	4 000
Panasonic	CR-504B	600	200	SCSI-2	interne	256	1 590
Panasonic	CR-574B	600	200	Atapi/IDE	interne	256	1 590
Pearl	CD 220	600	195	IDE	externe	256	2 130
Pearl	CDD 220	600	195	IDE	interne	256	1 390
Pioneer	DR-M624X	676	110	SCSI-2	externe	128	4 000
Pioneer	DR-U124X	676	110	SCSI-2	interne	128	2 000
Pioneer	DR-UA124X	612	110	Atapi	interne	128	1 590
Plextor	PX-43CH	600	220	SCSI	interne	1 000	2 580
Plextor	PX-43CS	600	170	SCSI	interne	256	2 100
Plextor	PX-45CH	600	220	SCSI	externe	1 000	3 250
Plextor	PX45CS	600	170	SCSI	externe	256	2 900
Plextor	PX-63CS	900	145	SCSI	interne	256	3 700
Plextor	PX-65CS	900	145	SCSI	externe	256	4 500
Sanyo	CDR 254S	600	200	SCSI-2	interne	256	1 750
Sony	CDU-76E	684	250	Atapi/IDE	interne	256	1 100
Sony	CDU-76S	684	190	SCSI	interne	256	1 180
Teac	CD 55	604	195	Atapi	interne	64	1 480
Toshiba	XM-3501B	600	155	SCSI-2	interne	256	3 800
Toshiba	XM-3601B	660	150	SCSI-2	interne	256	3 000
Toshiba	XM-5201B	510	190	SCSI-2	interne	64	2 000
Toshiba	XM-5301B	640	150	SCSI-2	interne	256	1 600
Toshiba	XM-5302B	640	150	Atapi	interne	256	1 490
Trust	Carousel 4 Speed	600	310	IDE	interne	256	1 490



PRIX TTC	486 DxII66	486DxII80	486DxIV100
VLB Bus	5890	5990	6290
PCI Bus	5990	6190	6490

PCI BUS	PENTIUM90	100Mhz	120Mhz	133Mhz	150
	8990f	9490f	10490f	11990f	NC

OPTIONS

4 Mo Suplémentaires	+ 999F
Ecran SVGA 15"MPR2 Ne BRad	+ 899F
Ecran SVGA 17"MPR2 Ne Brad	+2690F
Dos 6.22 & Windows 3.11 Wkp	+ 649F
Boitier Moyen/Grand Tour	+269/390F
Controleur Fast IDE PCI	+229 F
Korg Wave Général MIDI	+ 765F
1Mo de Ram Vidéo Sup	+ 489F
Option D.dur 540 Mo -> 850 Mo	+ 390F
Option Carte Son AWE32V	+ 799F
HP 25W --> HP 80W Stéréo	+ 159F
Option Carte G.Midi Roland	+ 489F

ACCESSOIRES

S.BLASTER 16	579
S.Blaster 16 MCD	819
S.Blaster 16Asp Mcd	949
S.Blaster AWE 32V	1089
Korg wave Upgrade	749
CD Rom 2X	499
CD Rom 4X mitsumi	899
CD Rom 4XPanasonic	999
HP 25 W	139
HP 80W	279
CD Rom4X+C.Son16DSP + 2HP 25w	1390
Disque Dur 540Mo	899
Disque Dur 850	1190
Disque Dur 1Go	1580
Ram 1mo	269
Ram 4mo 32bits	999
Ram 8mo 32 Bits	1900
Carte Mére Vlb 486DX266	990
Carte Mére VLB 486DXIV100	1290
Carte Mére PCI DXII66	1190
Carte Mére PCI DXIV100	1490
Carte Mére Pentium 90	2490
Carte Mére Pentium 100	2990

Transformez votre PC !!!
386 --> 486 ou PENTIUM
Ex : 486DXII66 --> 990 F
Rendez Vous au 42-45-54-38

Frais de port PC :

Province	+320F
Paris/banlieue	+150F
Accesoires	+ 79F

Assurances Incluses

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : ....
Ville : ....
TEL :

Désignations :
....
Frais de Port PC province : +320F

☐ Chéque
☐ Mandat Postal
Signature Obligatoire :

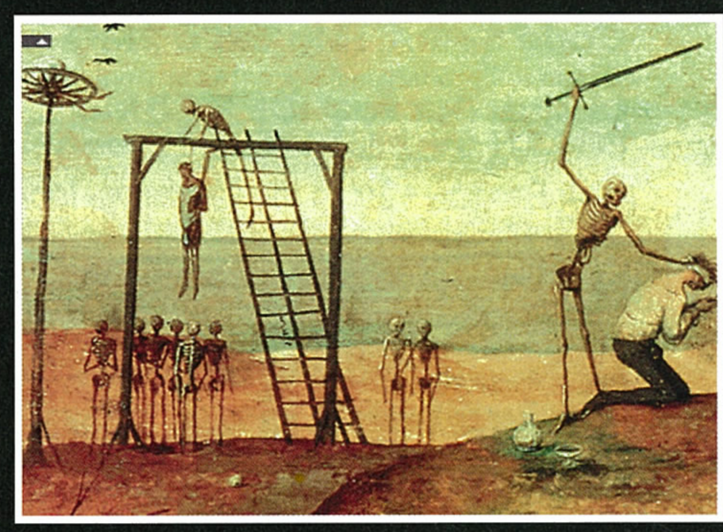
JOYSTICK 0995

Frais de Port à Prévoir par Accessoire   Dans La Limite des Stocks Disponibles   Conception Publicitaire Deposée

Par Messieurs Moulinex & Pinky
Artistes s'il en est.

Le temps de B

PC CD WINDOWS & MAC CD







Edité et Distribué par: ODA Laser Edition (1) 46 23 34 52
Machine: PC CD Windows, Macintosh CD • Prix: 390 F

Ce mois-ci, la rubrique est placée sous le signe de l'art, avec de nombreux produits de haut niveau permettant de découvrir des artistes, des lieux ou des périodes marquantes.

Sous le signe

ruegel - Le temps de Van Eyck

Réalisé en collaboration avec la Réunion des musées nationaux (RMN), ces deux produits sont tout simplement exceptionnels. Prétexte à découvrir différents peintres représentatifs d'une époque ou d'un mouvement, la série "Au temps de" est à chaque fois fédérée par un artiste phare : Van Eyck pour le XVe siècle flamand, Bruegel pour le XVIe siècle flamand. Dans chacun de ces CD, on peut consulter un texte faisant un point historique sur la période concernée ou bien consulter les chapitres dédiés aux différents peintres. Le CD consacré à Bruegel le vieux permet aussi de visionner des tableaux de Jérôme Bosch, Quentin Medsys, Pieter Aertsen et autres. Agrémenté de commentaires audio, ces différents tableaux sont particulièrement bien digitalisés. Tout comme ces commentaires audio, deux autres options peuvent être ou non activées pendant que l'on observe l'un des tableaux : une fiche signalétique, et surtout un zoom. En cliquant sur des parties d'images prédéfinies, on peut ainsi voir des agrandissements de certaines sections particulièrement dignes d'intérêt. Inutile de préciser que pouvoir ainsi s'immerger dans ces œuvres extrêmement fouillées est un réel plaisir et un plus apporté par l'informatique. Ne serait-ce que sur un tableau de Jérôme Bosch, on peut vraiment se livrer à un incroyable voyage. Il est à noter que même avec un affichage agrandi, on bénéficie d'une excellente qualité d'image. Les boutons de commande et la présentation générale — très sobre et à l'image de la signalétique en vigueur dans les musées nationaux récemment relookés — ajoutent à la haute tenue de l'ensemble.

Particularité de cette collection, la teneur des commentaires permet de sortir des poncifs habituels, même si parfois le parti pris semble un peu audacieux. Le CD consacré à Van Eyck quant à lui, bénéficie des mêmes atouts. On découvre les artistes contemporains ayant participé au renouveau de la peinture religieuse, sous l'impulsion des théories humanistes.







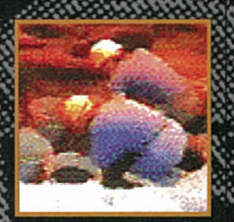




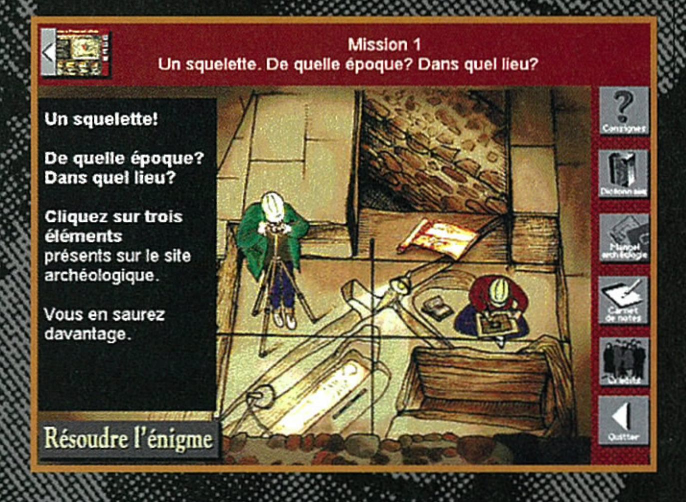
de l'ART

Initiation à l'archéologie

PC CD WINDOWS & MAC CD

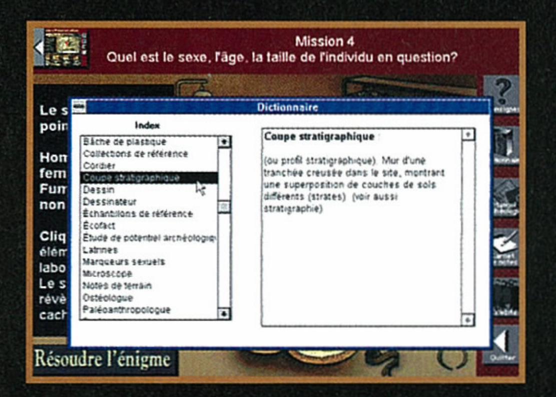


A mi-chemin entre jeu et programme éducatif, cette "initiation à l'archéologie" est une bonne surprise. Prenant le prétexte de la découverte d'un nouveau site datant du XVIIe siècle, cette "initiation" mérite bien son nom. Chacun des cinq chapitres permet de progresser dans l'apprentissage de cette science méconnue, en montrant à l'utilisateur comment mener ce qu'il est bien convenu d'appeler une véritable enquête policière. On y apprend comment analyser un squelette, comment authentifier un os ou un objet, etc. Comprenant des animations vidéo et un glossaire des terminologies employées, voilà un produit passionnant et original.



Editeur: EMME Interactive
Distribué par: Worldmedia Distribution
(1) 45 61 54 30
Machine: PC CD Windows, Macintosh CD
Prix: 340 F





Permis côtier

PC CD & MAC CD

Depuis 1993, le permis côtier, qui autorise la navigation de jour comme de nuit à 5 miles des côtes, est requis pour piloter des bateaux de plus de 50 CV. Destiné à préparer cet examen, ce CD-ROM propose aux candidats de faire le point sur leurs connaissances actuelles et bien entendu, d'acquérir celles leur faisant défaut. Un menu principal permet d'accéder à diverses sections : Théorie, Pratique, Lexique et Test. Cette dernière partie propose, sous forme de QCM (Questionnaire à choix multiple), des questions portant sur différents aspects de la navigation, du balisage (côtier ou portuaire, etc.). Abondamment illustré par de petites vignettes, ce CD comporte également des films Quicktime montrant, dans la partie pratique, ce qu'il faut faire et ce qu'il ne faut pas faire. Sont ainsi décrites les manœuvres de récupération d'un homme tombé à la mer, d'accostage, d'appareillage, etc.

Réalisé en collaboration avec nos confrères du magazine Neptune, ce CD fonctionne indifféremment sur PC et Macintosh et est à conseiller à tous ceux qui prennent parfois la mer, même s'ils n'envisagent pas de passer le permis en question. Même à bord d'un simple Optimiste ou en planche à voile, il est toujours utile de connaître ne serait-ce que les rudiments de la signalisation côtière.

Editeur: Matra Hachette Multimedia
Distribué par: Matra Hachette Multimedia
(1) 47 45 94 45
Machine: PC CD, Macintosh CD
Prix: 350 F

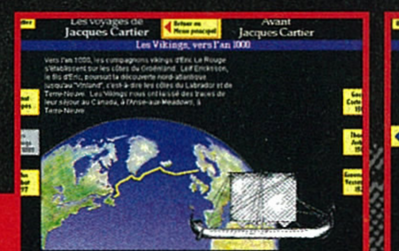




La découverte du Canada

PC CD WINDOWS & MAC CD

Le titre est trompeur, ce CD ne vous convie pas à découvrir le Canada, mais bien à découvrir la découverte du Canada. La nuance est de taille. On aura compris que "La Découverte" en question décrit en long, en large et en travers, le voyage de Jacques Cartier. Soit, les cartes marines détaillant le voyage sont intéressantes, mais franchement le titre est assez trompeur. Et puis, il faut remarquer que l'ensemble est de toute façon assez court.









Editeur: EMME Interactive • Distribué par: Worldmedia Distribution (1) 45 61 54 30
Machine: PC CD Windows, Macintosh CD • Prix: 290 F

Les Médicis

PC CD WINDOWS & MAC CD

Grand protecteur des artistes de Florence à la Renaissance, Laurent de Medicis sert ici de thème fédérateur à ce logiciel. Les menus et la présentation générale, assez tristounette hélas, ne rendent pas grâce à la diversité des œuvres proposées : 350 images, 30 minutes de commentaires et autant d'animations. Assez curieusement, la bande-son d'accompagnement est constituée, si l'on excepte le chapitre consacré aux œuvres musicales de l'époque, de morceaux originaux, ce qui cadre assez mal avec l'ensemble. Outre l'aspect artistique proprement dit, ce logiciel aborde également l'aspect économique et social de la Renaissance. Bon point, le commentaire en français est agréable.







Editeur: EMME Interactive • Distribué par: Worldmedia Distribution (1) 45 61 54 30
Machine: PC CD Windows, Macintosh CD
Prix: 340 F

NEWS

Bacchus édite 12 cuisines du monde. Ici, le support multimédia se substitue simplement au support papier. Certes, les recettes proposées et illustrées sont bien appétissantes, mais franchement, est-ce très intéressant ?



Les éditions Pierre Wimick et Flammarion proposent 3 CD abordant des thèmes originaux, mais tout cela sent le gadget à plein nez : "Demain j'arrête" se fait fort de vous aider à arrêter de fumer au moyen d'un programme progressif ; "Je mange, donc je maigris" vous propose de perdre du poids grâce à la méthode Montignac ; quant à "Memotonic", le dernier titre, il s'agit d'un programme d'entraînement de la mémoire, plus proche du Shareware de luxe que du programme ambitieux. Bof...



Florence et la Renaissance

PC CD WINDOWS



Ce titre, qui se veut "Voyage interactif", est en réalité plus proche de l'audiovisuel institutionnel. En dépit de la présence de menus, assez peu esthétiques d'ailleurs, l'interactivité n'est pas vraiment au rendez-vous. Cela dit, on trouvera un intérêt à ce cours magistral en raison même de son thème : Florence et la Renaissance, c'est à coup sûr le prétexte à revoir des œuvres majeures de l'histoire de l'art, avec Michel Ange, Raphael, De Vinci, Botticelli, etc. C'est aussi prétexte à visiter la Toscane et à apprendre l'histoire de Florence. Différentes sections permettent de visiter la ville au XVe siècle, de consulter les œuvres, etc. Contrairement au titre du même éditeur, dédié aux Medicis, Florence à la Renaissance est agrémenté de morceaux d'époque. Dommage, avec une présentation plus aboutie (on pense par exemple au titre dédié à Bruegel, de ODA Editions), on aurait pu avoir un titre majeur.





Editeur: EMME Interactive
Distribué par: Worldmedia Distribution
(1) 45 61 54 30
Machine: PC CD Windows • Prix: 340 F



PC CD WINDOWS

3D Atlas



Ah, la magie des atlas, combien d'entre nous n'en sont-ils pas victimes ! Pour bon nombre d'entre nous, ouvrir un atlas est synonyme d'un trou de plusieurs heures dans notre emploi du temps. Eh bien, maintenant, grâce (?) à ABC, ce sera la mise sous tension de nos PC qui provoquera le même phénomène. Développé sous Windows, 3D Atlas propose de redécouvrir la planète sur votre écran. L'interface, aussi jolie que bien conçue, permet des recherches par thèmes, qu'il s'agisse de pays, villes, montagnes ou organisations internationales (aussi diverses que l'OPEP et le pacte de Varsovie). Certains lieux vous offrent la possibilité de voir de petits films : par exemple les menaces qui planent sur l'écologie, telles que le massacre des baleines (lorsqu'on clique sur le Japon) ; toujours au chapitre des petites animations, vous pouvez également admirer des films de survol des chaînes montagneuses telles que les Alpes ou l'Himalaya. Alors, grandiose, 3D Atlas ? Hélas non, car une étude approfondie permet de déceler certaines imperfections du soft lorsqu'il est poussé dans ses derniers retranchements. Ainsi, l'utilisateur effectuant une recherche par ville sur Boulogne-Billancourt aura-t-il la surprise de voir ce lieu placé tout au nord de la France, sur la côte. Dire que j'y ai habité pendant de longues années, et que je n'ai jamais trouvé la plage (Ndlr : elle est sous les pavés !) !

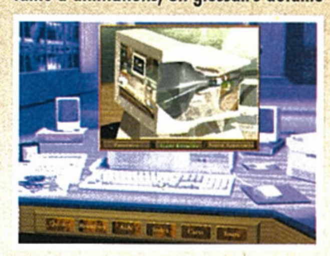




Editeur : ABC • Distribué par : Electronic Arts (16) 72 53 25 25
Machine : PC CD Windows
Prix : NC

NEWS

Bonne idée que ce CD destiné à explorer l'intérieur d'un PC ainsi que son environnement immédiat (imprimante laser, modem, etc.). Il comporte une cinquantaine d'animations, un glossaire détaillé



et est accompagné de commentaires audio. Les écrans, reprenant le graphisme des illustrations parues dans le magazine PC Computing, sont clairs. En cliquant sur les différentes parties d'une machine représentées à l'écran, on accède à différents petits films expliquant leur fonctionnement.

Découverte de l'ordinateur
Editeur: PC Computing
Distribué par: Mindscape
(1) 99 88 57 87 • Prix: 278 F
Machine: PC CD Windows



Le spécialiste de la micro-informatique et du jeu-vidéo neuf ou d'occasion à des prix canons...

A 20 m de la gare RER de Houilles, Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 9h30 à 12H30 et 13H30 à 18H30.

COMPATIBLE PC

TARIFS PC TARGA SERIE II SEPTEMBRE 1995

	486 DX2/66	486 DX4/100	PENTIUM 75	PENTIUM 100
Mémoire	8 Mo	8 Mo	8 Mo	8 Mo
HD	420 Mo F.IDE	850 Mo F.IDE	540 Mo F.IDE	850 Mo F.IDE
Controlleur	VLB	VLB	PCI	PCI
Vidéo	CIRRUS LOGIC	DIAMOND 2 Mo	DIAMOND 2 Mo	DIAMOND 2 Mo
Son	PRO 16 BITS	******	******	PRO 16 BITS
CD	CD-ROM 2X	******	******	CD GOLDSTAR
PRIX	8790 Frs	9790 Frs	10890 Frs	13890 Frs

LOGICIELS (CD)

- QuikThe Tunder Rabbit : 249 F
- Under A Killing Moon : 329 F
- Theme Park : 249 F
- Noctropolis : 299 F
- Virtua Chess : 279 F
- Hi Octane : 299 F
- Rugby World Cup 95 : 279 F
- L.B.A : 329 F
- Retribution : 249 F
- US Navy Fighter : 199 F
- PGA Tour Golf III : 289 F

CD-Rom Erotiques

- Les Histoires de Sam Botte : 289 F
- Erotic Clips : 119 F
- Exotic Extasy : 119 F
- Pussy Galore : 119 F
- Wide Open : 119 F
- S.Mashing : 119 F

En 15"	+ 800 Frs
En 17"	+ 2500 Frs

Lecteur CD 2X + 900 F

Ces PC TARGA sont livrés avec un moniteur 14"SVGA, DOS 6.22, Windows 3.11, 256 Ko de cache, Lecteur, Souris et Clavier. Le tout est garantie 1 An.

Pour des PC d'occasions, merci de nous consulter.

CONSOLES

Les nouvelles consoles sont arrivées...
PLAYSTATION SONY & SATURN SEGA
3990 Frs 4190 Frs

CONSOLES

- MEGADRIVE : 390 F
- SNES : 449 F
- GAME BOY : 249 F
- GAME GEAR : 490 F
- 3DO : 2790 F
- CDI : 2090 F
- CDI + FMV : 2990 F
- CD32 : 990 F

CD 32

- Chaos Engine : 149 F
- Speed Ball 2 : 149 F
- Ultimate Body Blows : 179 F
- Global Effect : 149 F
- Zool 2 : 169 F
- All Terain Racing : 179 F
- Arcade Pool: 119 F
- Tower Assault : 159 F
- Super Stardust : 179 F
- Trolls : 149 F
- KingPin : 99 F

3DO

- Burning Soldier : 249 F
- Crash n' Burn : 249 F
- Wing Commander III : 299 F
- Immercenary : 269 F
- Alone in the Dark : 279 F

MEGA CD

- Road Avenger : 199 F
- Supreme Warrior : 249 F
- Slaw City : 249 F
- Corpse Killer (32X) : 249 F

CDI

- Hotel Mario : 199 F
- Striker Pro : 249 F
- Shaolin's Road : 249 F
- Burn Cycle : 299 F
- ADI éducatif : 199 F

Joysticks NINTENDO
- Stick Normal : 49 Frs
- Quickshot MaverickII : 99 Frs

Nombreux autres jeux disponibles, nous contacter.

FILM FMV

- C-Ditabac : 149 F
- Alarme Fatale : 249 F
- Snake Eyes : 249 F
- Faux mouvement : 249 F
- Star Trek : 249 F
- Star Trek II : 249 F
- Tina Turner : 249 F
- Short cut : 249 F
- Night in nylon city : 249 F
- Tendres passions : 249 F
- Bob dylan : 249 F

LES SERVICES D'AXIOM COMPUTER

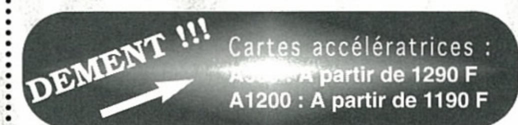
- Vous voulez vendre vos jeux et vos machines, on vous les rachete.
- Vous voulez un matériel bien précis, on le cherche pour vous.
- Vous avez peur de la VPC, et bien nous, on n'encaisse le chèque qu'une fois le matériel livré.
- Tous nos produits d'occasions sont testés, vérifiés et garantis.

AMIGA

AMIGA OCCASION SEPTEMBRE 1995. testés et garantis en parfait état de marche.

- A500/1000 = 790 F
- A600 = 890 F
- A2000 = 1690 F
- A1200 = 1990 F
- CD 32 = 1190 F
- Moniteur Couleur : 990 F
- Lecteur Externe : 449 F

A1200 : 1990 F



Opération rachat de votre A1200.

Nous vous rachetons votre A1200 nu 1500 Frs, 2100 Frs avec moniteur et 2400 Frs avec moniteur et disque dur.

LOGICIELS (Neufs)

Nombreux autres jeux d'occasion, liste sur demande

- KingPin : 99 F
- Ishar III : 199 F
- Arcade Pool : 79 F
- Apydia : 79 F
- Super Stardust : 179 F
- Tower Assault : 159 F
- Vital Light : 189 F
- Naughty Ones: 79 F
- Project X: 79 F
- Alien Breed : 79 F
- Terminator 2 : 99 F
- Le roi Lion : 219 F
- James Pond 3 : 199 F
- Global Effect (CD32) : 179 F
- Cannon Fodder : 99 F
- Robinson's Requiem : 199 F
- All Terrain Racing : 179 F
- Ultimate Body Blows(CD32) : 179 F
- Fatman : 59 F

CD-Rom Erotiques

- Erotic Clips : 119 F
- Exotic Extasy : 119 F
- Pussy Galore : 119 F
- Wide Open : 119 F

Périphériques

- Lecteur Externe Neuf : 449 F
- Lecteur Externe Occasion : 349 F
- Joystick à partir de : 59 F
- Souris Amiga : 149 F
- Tapis Souris : 15 F
- Boite de rangement D7 : 35 F

Pour d'autres périphériques neufs et d'occasion, nous contacter.



MACINTOSH OCCASION SEPTEMBRE 1995. testés et garantis en parfait état de marche.

- MAC SE 2/20 : 1790 F
- MAC LC 4/40 : 2490 F
- MAC LCIII 4/80 : 3690 F
- Moniteur Couleur : 990 F
- Imprimante Style Writer 2 : 1490 F

StyleWriter 1200 2049 F

Offres Spéciales

- Mac Classic 4/40 + 10 Disquettes vierges + Tapis Souris = **1990 F**
- Mac Performa 450 4/120 + Moniteur Couleur + Vram Milliers de Couleurs + 10 Disquettes vierges + Tapis souris = **4690 F**

Ligne Power Mac à des prix défiant toutes concurrences...

LOGICIELS (Neufs)

- Night Trap : 199 F
- Corpe Killer : 199 F
- King Quest VII : 299 F
- PGA Tour Golf III :299 F
- Radio Active : 199 F
- Theme Park : 319 F
- Marathon : 329 F
- Love Symbol (Prince) : 299 F
- Texture Corel CD : 199 F
- Out of the Sun : 249 F

CD-Rom Erotiques

- Erotic Clips : 119 F
- Exotic Extasy : 119 F
- Pussy Galore : 119 F
- Wide Open : 119 F

DIVERS

- Mémoire VRAM 256 Ko : 139 F
- Cable Apple Talk : 169 F
- Barette Mémoire 72 Broches : 990 F



- Carte PC 386 DX40 : 490 F
- Souris Compatible Microsoft : 99 F
- Carte Sound Blaster Pro 16 : 690 F
- Mémoire 72 Broches1 Mo : 249 F
- Tapis Souris : 15 F
- Boite de rangement D7 : 35 F

IMPRIMANTES

- Canon BJC 200 EX : 1790 F
- Canon BJC 600 : 3190 F
- Canon LPB 4i (Laser) : 3190 F
- HP DeskJet 520 : 2290 F
- HP DeskJet 560 C : 3890 F

Pour d'autres périphériques neufs et d'occasion, nous contacter.

DIQUES DURS IDE 3,5"

- 40 Mo : 590 Frs
- 60 Mo : 690 Frs
- 130 Mo : 890 Frs
- 420 Mo : 1250 Frs
- 540 Mo : 1390 Frs

Pour PC / Macintosh / Amiga

Nos Disques durs sont neufs et livrés avec la nappe 2,5" / 3,5" et avec le cable d'alimentation Y.

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS TOTAL

Rajouter 25 Frs de frais de port pour logiciels, 50 Frs pour les périphériques et 90 Frs pour un ordinateur ou moniteur. **TOTAL**

Règlement par chèque uniquement à l'ordre d'Axiom Computer mais vos chèques ne seront encaissés qu'une fois le matériel livré.

NOM : ....

Prénom: ....

Adresse : .... N° de téléphone (important) : _ _ _ _

AXIOM COMPUTER
3, Avenue Charles de Gaulle
78800 HOUILLES
Tel : 39-68-33-80
Fax : 39-68-33-81



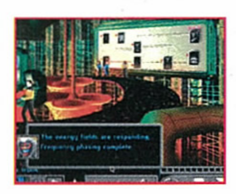
LES SORTIES DU MOIS

VU À LA FNAC

ET RECOMMANDÉ PAR JOYSTICK :



MECHWARRIOR 2 SUR PC CD
TESTÉ DANS JOY N° 63
Aux commandes de guerriers de métal, vivez le grand frisson d'un chevalier techno en combattant d'autres machines. Et en prime, la réalisation est vraiment exemplaire.



STAR TREK THE NEXT GENERATION SUR PC CD
TESTÉ DANS JOY N° 62
Très fidèle à l'esprit de la nouvelle série de ce feuilleton culte, ce film interactif est aussi un jeu d'aventure. Le graphisme et les vidéos, tirés du film, renforcent l'ambiance.



TERMINAL VELOCITY SUR PC CD
TESTÉ DANS JOY N° 63
Prenez les commandes d'un appareil ultra rapide, et c'est parti pour des heures de vol dans différents tableaux futuristes. C'est beau mais attention, l'ennemi vient de partout.



DUNGEON MASTER SUR PC CD
TESTÉ DANS JOY N° 63
La suite de ce classique ravira les amateurs de jeux de rôles. Certes, le graphisme est parfois limite, mais l'intérêt du jeu est immense. De quoi s'occuper pendant de longues semaines



SPACE HULK SUR 3DO
TESTÉ DANS JOY N° 63
On retrouve ici l'esprit de Doom, mais le graphisme est vraiment beaucoup plus fin et un mode stratégie permet de commander plusieurs personnages. Futuriste et passionnant.

Vous pouvez assister, chaque mercredi, à la FNAC Micro (71, boulevard Saint-Germain, Paris 5e), à une présentation par Joystick de nouveaux jeux sur grand écran. Pour plus d'infos : 3615 JOYSTICK.

De l'influence des UV et des abeilles sur l'informatique

Normalement, les vacances, ça sert à faire une coupure. C'est censé aérer la tête grâce au changement de décor. D'ailleurs, mon arrière-grand-mère, une sainte femme, avait coutume de dire que "changement d'herbage réjouit les veaux". Le veau en question, moi, a donc changé d'herbage, direction Finistère Sud. Changer d'herbage, O.K., mais partir sans ma clôture, ça jamais ! Je me suis donc fait prêter un ordinateur portable. Me voilà donc installé sous un parasol, face à un SX 25 monochrome qui fait un bruit rappelant une dynamo de vélo croisée avec un Tie-Fighter. Bien entendu, pas de souris, et avec 1 Mo de mémoire, pas la peine de penser à Windows. L'idée, c'était de me remettre à mon roman. J'avais quand même installé mon jeu de Go préféré ainsi que Space Quest 2 et 5, pour les jours où l'inspiration viendrait à manquer. Du coup, ça m'a permis de penser à plein de trucs rudement intéressants dont je vais vous faire part juste après le point, là.

Le premier truc, c'est qu'un portable en plein air, c'est inutilisable avant que le soleil n'ait commencé à disparaître derrière l'anse de Tremor. Remarquez, c'est pratique pour se voir dedans, pour voir le mur blanc, pour voir le dessous du parasol si on incline l'écran dans un sens ou le clavier si on l'incline dans l'autre. Cela dit, j'ai quand même profité des jours d'orage pour jouer. Et là, deuxième constatation : Space Quest 5 en monochrome à 25 MHz, c'est pas la peine. Je le sentais confusément, remarquez. En revanche, la grande découverte, c'est que Space Quest 2, c'est rudement bien. Voilà un jeu auquel j'aurais beaucoup de mal à m'intéresser sur un DX2 S-VGA, mais sur une vieille bécane, c'est le pied. C'est vraiment là qu'on se rend compte combien l'informatique fait mettre le doigt dans un redoutable engrenage. Une vis sans fin, même. On achète un jeu balaise qui nécessite une machine balaise, alors on change de machine. Mais du coup, le jeu en question semble tout pâlot, alors on en achète un autre et... Bon, je vous rassure, je n'ai pas attendu ces vacances pour le savoir, mais de passer par de tels extrêmes - à savoir d'une machine relativement puissante à un vieux SX - pour m'apercevoir que je m'amusais quand même, ça m'a scié. Certes, il m'arrive de rebrancher mon vieux C64 et de m'amuser, mais il y a le côté nostalgie qui entre en jeu. Avec le monochrome lent, pas de nostalgie et je m'amuse quand même. Très perturbant. Du coup, j'ai décidé de ne pas acheter de Pentium cette année.

Pendant ces mêmes vacances, j'ai pensé à un autre truc rudement épatant. Je ne sais pas trop si ça tient la route, et puis le soleil m'empêchait de réfléchir longtemps ; alors du coup, je vous livre ça en vrac. L'idée m'est venue en regardant les abeilles qui zonaient dans la lavande. Et puis j'ai pensé à Internet, et ça a fait comme un bruit dans ma tête. Alors voilà : avant la révolution, un petit groupe (église, noblesse, etc.) dirigeait une masse entière de gens. Ensuite, genre au début du siècle, on a assisté à de grands mouvements, comme le syndicalisme, le communisme, etc. C'était la période où une idée plus un leader pouvaient en imposer à des foules entières. Mais l'idée, c'était justement de permettre à la masse d'accéder à un système de pensée sur lequel elle pourrait s'appuyer. Alors la masse a balayé les leaders. En gros, hein ! Cette fin de siècle voit l'émergence de nouveaux rapports de force. Ça a commencé avec la télé, dont on peut dire qu'il s'agit d'une structure très lourde (un État, des sociétés détenant la technologie), qui en impose à un groupe et qui, surtout, s'adresse à chaque individu en tant que tel pour mieux l'isoler. Maintenant, avec les réseaux, la tendance s'accentue : c'est une structure à l'échelle mondiale qui en impose à un individu. En même temps, la structure en question est formée d'individus. Pire, interactivité oblige, c'est même l'individu qui fait le premier pas (cf.Tolkien : "Un anneau pour les diriger tous et dans les ténèbres les lier"). Cela dit, le premier truc que j'ai fait en rentrant à Paris, c'est me connecter à mes Newsgroups préférés. Je me demande ce qu'en pensent les abeilles...

Moulinex

SOMMAIRE DES TESTS



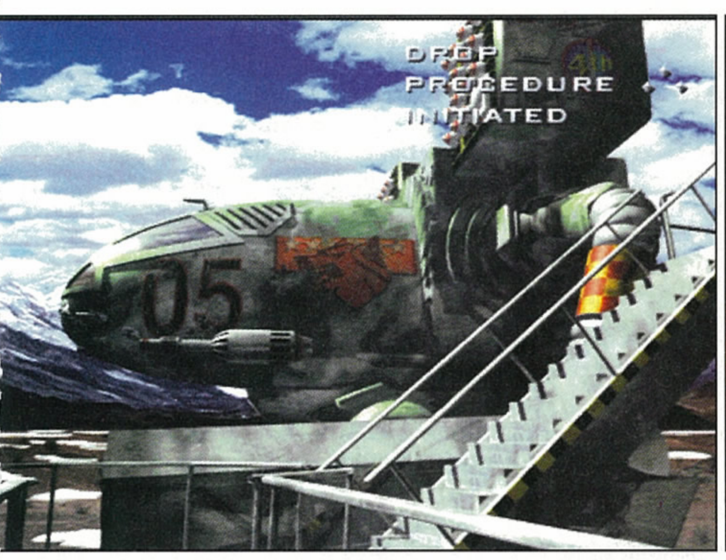
Mech warrior 2

PC CD-ROM

IANSOLO

Mech my

Oubliez tous les softs qu'on a pu vous servir autour de l'univers Battletech : celui-ci est le bon, le seul. Et il fallait bien ça pour réveiller un vieux testeur écrasé par la torpeur de l'été... En attendant, c'est un beau cadeau pour les fanas d'action stratégique. On n'avait pas vu ça depuis la saga X-Wing/Tie fighter. Mmhh ! c'est bon de sentir à nouveau l'excitation des premiers jours.





L'interface en images de synthèse animées est somptueuse.

day !

Attention ! ce ne sont pas des robots géants. Ce ne sont pas des Goldorak télécommandés. Non, non, non ! Ce sont les successeurs des mythiques guerriers d'antan qui pilotent ces titans mécaniques. Oui, comprenez-moi bien, les Mechwarriors perpétuent la lignée des chevaliers en armures étincelantes ; leurs Mechs sont comme des carapaces de métal qui auraient évolué en machines de destruction. D'ailleurs, le scénario qui fait référence aux guerres féodales projette comme un parfum de chevalerie sur l'univers de Mechwarrior 2.

4 Juin 3057

Les pilotes de Mech forment une caste vouée corps et âme — "noblesse oblige" — à la défense de leur Maison (la monarchie est éclatée en une myriade de fractions rivales). Ils s'affrontent lors de courtes batailles tactiques pendant lesquelles l'héroïsme individuel peut influer le cours d'une guerre tout entière. Et tout est là. L'attrait de Mechwarrior 2 consiste à vous faire endosser le rôle d'un guerrier d'élite. Peu importe le nombre d'ennemis. Sortez victorieux d'un affrontement impossible et l'histoire sera marquée à jamais du sceau de vos actions d'éclat !

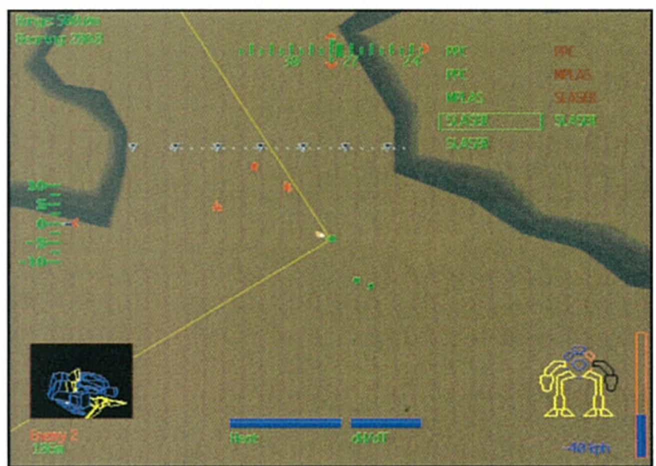
"Je suis un Mechwarrior. La mort est mon droit de naissance. Je suis un membre du clan des loups et un jour nous retournerons dans la Sphère Intérieure porter la lumière jusqu'aux étoiles aliennes. Car tel est notre droit, telle est notre destinée de sang." Eh oui les mechs, c'est votre destin ! Enfin, je dis "les mecs", mais si ça se trouve y a peut-être des nanas dans les robots d'en face. C'est vrai, faut pas être sexiste ! Mais enfin, entre nous, j'en ai pas vu un seul qui soit doté d'une opulente poitrine d'acier... Votre destin donc : être un héros de tous les jours au service des Loups (ou des Faucons) mais aussi progresser dans la hiérarchie du clan. En attendant, vous n'êtes qu'un bleu, un louveteau sans expérience. Pas de problème, une interface de rêve nous mène jusqu'à la section d'entraînement des cadets. En tout : une demi-douzaine de missions concues pour vous enseigner les principes de base du Mechwarrior. Vous apprenez à utiliser l'ordinateur de navigation, les sytèmes d'armes, ou à slalomer le plus vite possible entre des obstacles. Diantre, j'avais jamais vu un Tutorial aussi réussi ! Tout au long de l'instruction, on est guidé par la voix digitalisée d'un sergent Mech. Et il ne se prive pas pour nous pourrir la gueule si on fait une connerie ou si on ne réagit pas assez vite. "Magne-toi le train, espèce de fils de femme !" (l'insulte suprême quand on sait que tous les guerriers Mech ont été clonés dans une matrice cybernétique). Enfin, c'est juste un mauvais moment à passer. Je n'irai pas jusqu'à dire que les commandes d'un Mechwarrior sont de la plus grande simplicité. En fait, quasiment toutes les touches du clavier sont nécessaires au contrôle de votre titan destructeur. Le jeu valant la chan-



REMARQUES

Installation minimale : 30 Mo sur le disque dur. Maximale : 105 Mo. Mais l'installation minimale n'occasionne aucun ralentissement du jeu.





La vue satellite est d'une aide précieuse pour élaborer la bonne tactique. Il faut éviter de se faire prendre à revers et se servir au maximum du terrain pour rester à couvert.

delle, on a vite fait de tout assimiler, et ensuite on est bien content d'avoir une telle profusion d'options.

Star Commander deviendra grand

Alors que la mouture originale de Mechwarrior nous mettait dans la peau d'un mercenaire durant les guerres de stabilisation de la Sphère Galactique Extérieure (Les guerres de la Quatrième Succession -3028-3030 après J.C. - la Maison Steiner et la Maison Davion contre la Confédération Capelienne), Mechwarrior 2 nous propulse plus loin encore quand le clan des Faucons de Jade et celui des Loups affrontent le clan Warfare (campagne Post Tukayyid en 3052). Tandis que les Faucons projettent de continuer l'invasion de la Sphère Intérieure, le clan des Loups souhaite passer une alliance avec les monarchies. Vous pourrez indifféremment choisir l'un ou l'autre des clans. Ou même les deux. Dès lors, vous devrez mener à bien une série de missions de dif-

CECI EST MON COCKPIT, CECI EST MON LASER !

1 Indicateur de vitesse (vert si on avance, bleu si on recule)

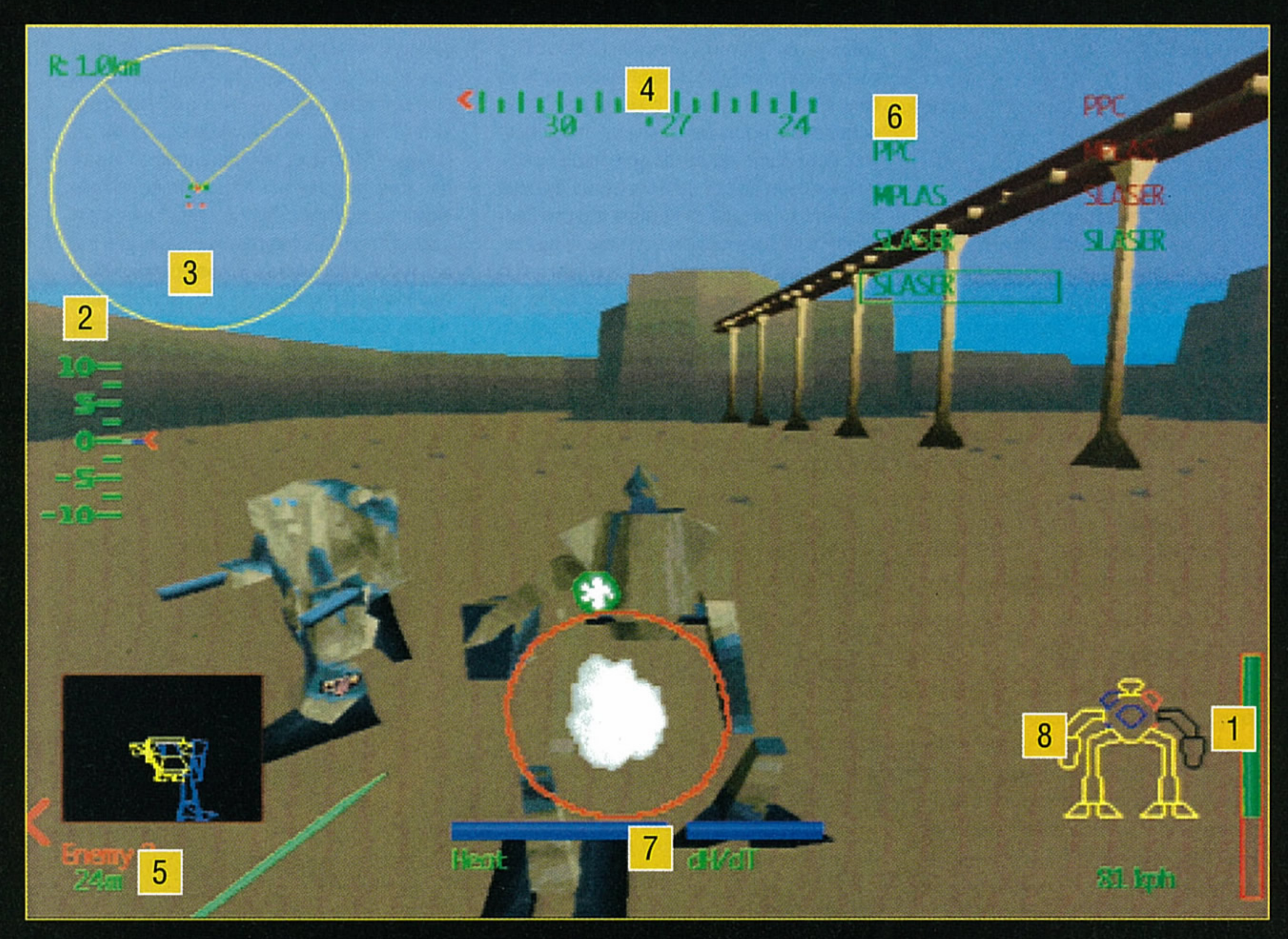
2 Indicateur d'altitude (utile quand on utilise les jets)

3 Radar où les ennemis apparaissent en rouge. Des flèches rouges sur le compas indiquent la position de l'ennemi ciblé.

4 Le compas, donc, qui indique l'orientation du Mech et de son torse.

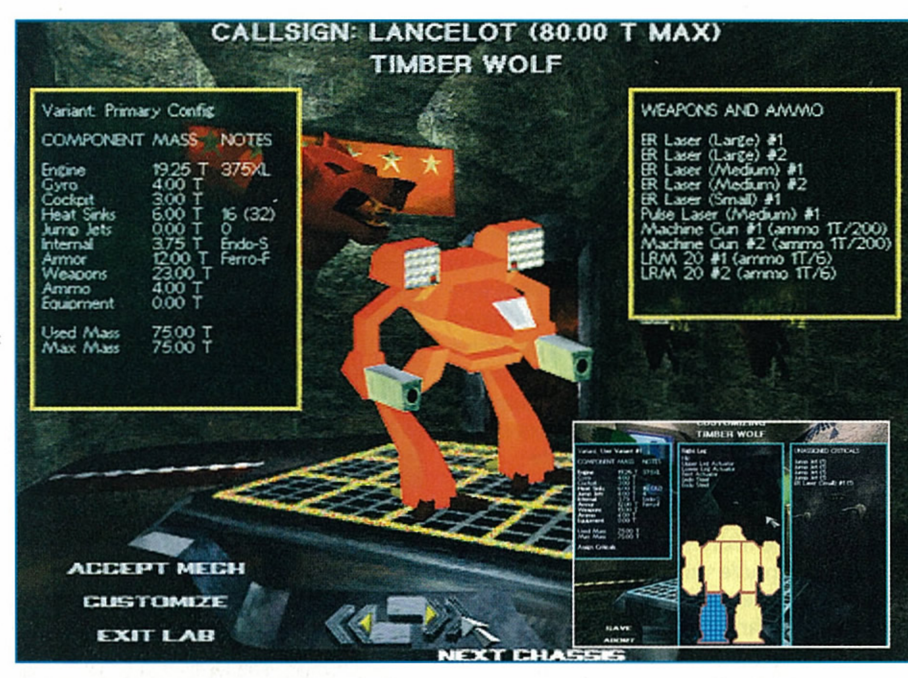
5 Quand on a fait l'acquisition d'une cible, le type de Mech, sa distance et ses avaries éventuelles s'affichent ici.

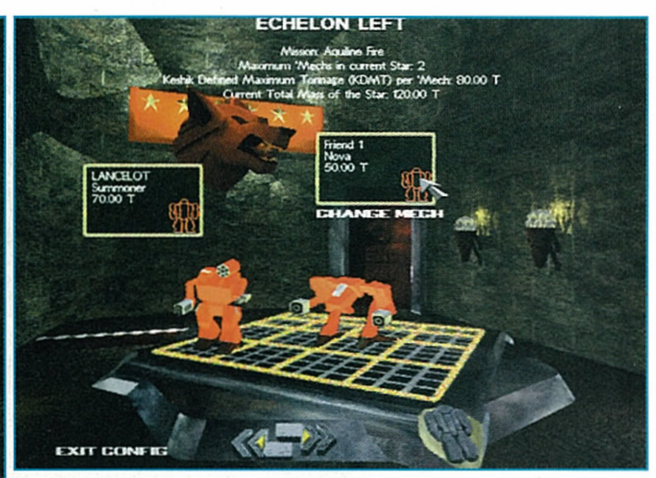
6 Votre armement. On peut tirer avec plusieurs armes à la fois en les groupant. Les armes en rouge foncé ne sont plus accessibles car elles ont été détruites.



7 L'indicateur d'échauffement passe du bleu au jaune puis au rouge. Si vous dépassez cette limite, votre Mech coupera automatiquement toutes ses fonctions pendant une dizaine de secondes. C'est ça ou l'explosion !

8 Voici les avaries de votre Mech. Quand un élément apparaît en rouge, il est sérieusement endommagé. S'il est noir c'est qu'il a été détruit. Dommage !





Avant de partir en mission, il est impératif de se choisir un Mech à la hauteur. Tout est paramétrable : moteurs, armes, blindage, systèmes de refroidissement... Les guerriers aguerris pourront même commander une formation de plusieurs Mechs.

ficulté progressive. Par le menu : équipement du Mech, briefing, largage sur la planète par un vaisseau de descente, et l'action peut commencer. Si vous sortez victorieux de la mission, vous pourrez accéder à la suivante. Mais ce n'est pas tout. Vos performances au combat (nombre d'ennemis détruits, nombre d'objectifs secondaires remplis, précision au tir) sont également notées, et vous gagnez des points d'honneur. Dès que vos points d'honneur le justifieront, vous aurez le privilège d'affronter dans une arène d'autres champions Mechs. Ce rite de combat est déterminant : la victoire totale vous fera gravir un échelon de la hiérarchie du clan. De simple Mechwarrior, vous serez propulsé Star Commander, seul habilité à commander plusieurs Mechs pendant une mission. Dès lors, la dimension stratégique de Mechwarrior 2 prend sa vitesse de croisière. Commander jusqu'à trois Mechs en temps réel, c'est l'éclate totale ! En tout, il y a neuf rangs successifs à conquérir. La route sera longue pour devenir le Khan de son clan!

Une réalisation en acier trempé

Il y a des softs qui remettent en cause le reste de la production ludique. C'est clair, j'ai du mal à trouver des défauts à Mechwarrior 2. Du coup, on ouvre les yeux et on crie bien fort : pourquoi est-ce que tous les jeux ne sont-ils pas aussi bien foutus ? Hein ? Les développeurs d'Activision ont pris leur pied en nous programmant Mechwarrior 2, ça se sent. Ils y ont joué et ils ont su peaufiner leur produit jusqu'à la perfection. Franchement, je serais pas étonné que ce soit le même programme qui tourne dans les centres "Virtual Worlds Entertainment" qui permettent de participer en réseau à des parties de Battletech.

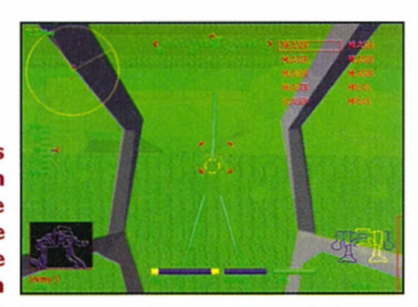
La 3D de Mechwarrior 2 est à des années-lumière du premier volet. Exit le filaire et bienvenue aux textures mappées avec suffisamment de détail pour voir les insignes des clans peintes sur les cockpits des Mechs. Non mais, regardez moi les boules bleues que crachent les canons à particules ! Et les explosions ! Et puis ces envols de missiles au soleil couchant, c'est pas beau, ça ? Je sais, vous regardez les photos du test et vous trouvez ça correct sans plus. Mais il vous manque l'animation. Une fois que vous serez assis dans un Mech et que vous verrez le cockpit monter et descendre au rythme du pachyderme de métal, vous ferez moins les malins. Étant donné qu'on peut paramétrer à sa guise les options d'affichage, un petit 486 devrait suffire à faire tourner Mechwarrior 2. Mais ce serait du gâchis. Ce sont plutôt les possesseurs de Pentium avec cartes vidéo performantes qui vont prendre leur pied. La résolution peut être portée à 1024 X 768 : du jamais vu ! Sinon, les propriétaires de 486 DX2/66 devraient arriver rapidement à l'orgasme pour peu que leur carte vidéo soit en Vesa Local Bus. Fort d'une animation fluide, Mechwarrior nous promène dans des décors sans cesse renouvelés. Il y a des mondes faits de glace où la ligne d'horizon se perd dans le brouillard, de sinistres zones urbaines ravagées par les incendies, des canyons, des mesas, des cratères volcaniques, lunaires, des dunes de sable. Partout, des éléments du décor (parfois animés) renforcent le réalisme de la simulation : usines, tourelles de défense automatiques, astroport, véhicules, hélicoptères... Pendant les missions, le décor continue d'évoluer avec le passage du jour à la







Même si la finalité de Mechwarrior 2 passe obligatoirement par la destruction des combattants adverses, chaque mission vous proposera des objectifs variés. Il vous faudra parfois défendre une base, identifier une épave de vaisseau, escorter des véhicules... Les gros bills vont devoir apprendre la stratégie ! Et puis aussi la précision et le sang-froid : un tir de laser mal placé (sur une position à défendre) vous fera perdre d'un coup la mission.





On a droit à tous les raffinements en matière d'affichage : vue filaire, vision de nuit, vue en caméra extérieure...

nuit. On prend plaisir à blaster du "walker" sur fond de soleil couchant !
L'ambiance sonore est à la mesure de la débauche graphique. Il n'est pas rare que dès l'atterrissage sur la planète, une voix de femme donne des informations sur la température et la gravité locale. Ces voix digitalisées (en anglais) dynamisent vraiment l'action et créent une atmosphère à nulle autre pareille.

Le pèlerinage à la Mech

Mais par-dessus tout, le point fort de Mechwarrior 2 c'est sa jouabilité. Vous progressez dans la hiérarchie des clans et accédez aux différents modèles de Mechs ; ça a déjà un petit côté jeu de rôles. Chaque Mech a ses forces et faiblesses déterminées par sa vitesse, son armement et son blindage. Mais rien n'empêche de customiser de A à Z votre Mech. Le nombre d'options est ahurissant : type de moteur, jets pour voler, type de blindage, positionnement des armes... Le genre de détail qui fait peur quand on découvre un soft, mais qu'on est bien comptant d'exploiter au bout de quelques heures de jeu. Il vous faudra donc étudier avec soin chacun des 15 Mechs, 20 types d'armes et toutes leurs combinaisons. Le fait de pouvoir contrôler plusieurs Mechs à la fois est une ouverture rêvée à l'élaboration de stratégies tordues. L'interface de commande est très pratique et en deux pressions de touches on pourra indifféremment ordonner à l'un de ses co-équipiers de :

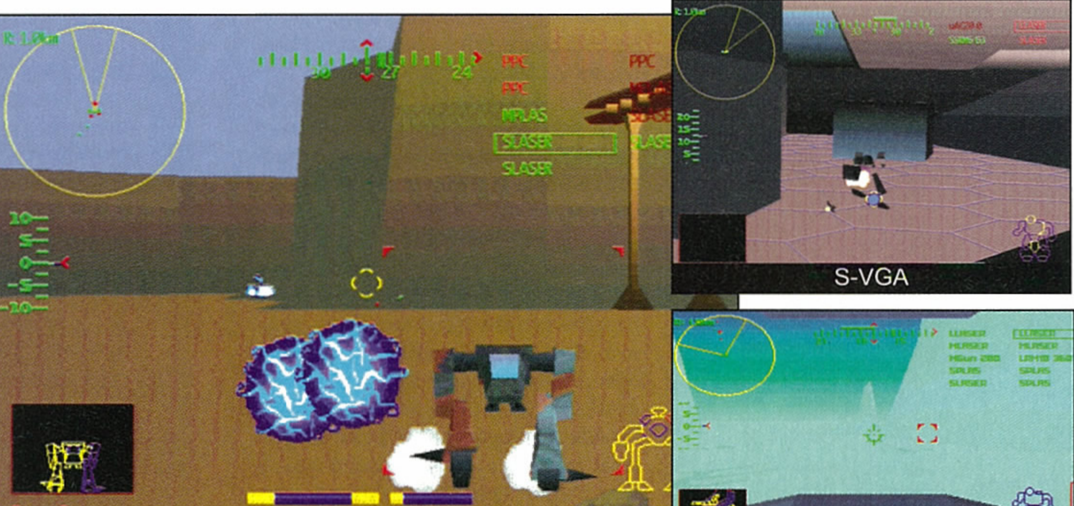
1) attaquer la cible sélectionnée
2) se désengager
3) se remettre en formation
4) patrouiller autour d'un certain point
5) effectuer une retraite en quatrième vitesse.

Et pendant que les petits copains font le ménage parmi les "petits" (50 tonnes) Mechs adverses, vous pourrez entreprendre de manière plus subtile les plus gros. L'action la plus vicieuse étant évidemment de détruire l'une des jambes d'un Mech afin de l'immobiliser ! Pourtant, Mechwarrior 2 vous offrira plus encore. La variété des missions fait plaisir à voir et contribue à la durée de vie du produit. Il y a des missions de sauvetage, de destruction pure, de patrouille, de pacification, d'exploration, etc., sans compter les fameux duels. J'ai particulièrement apprécié la mission où il fallait reprendre le contrôle d'une colonie bâtie sous un dome, puis repousser des vagues successives d'agresseurs. Un missile dans le dôme (occasionnant la fuite de l'air et la mort des colons), et ç'en était fini des points d'honneur !

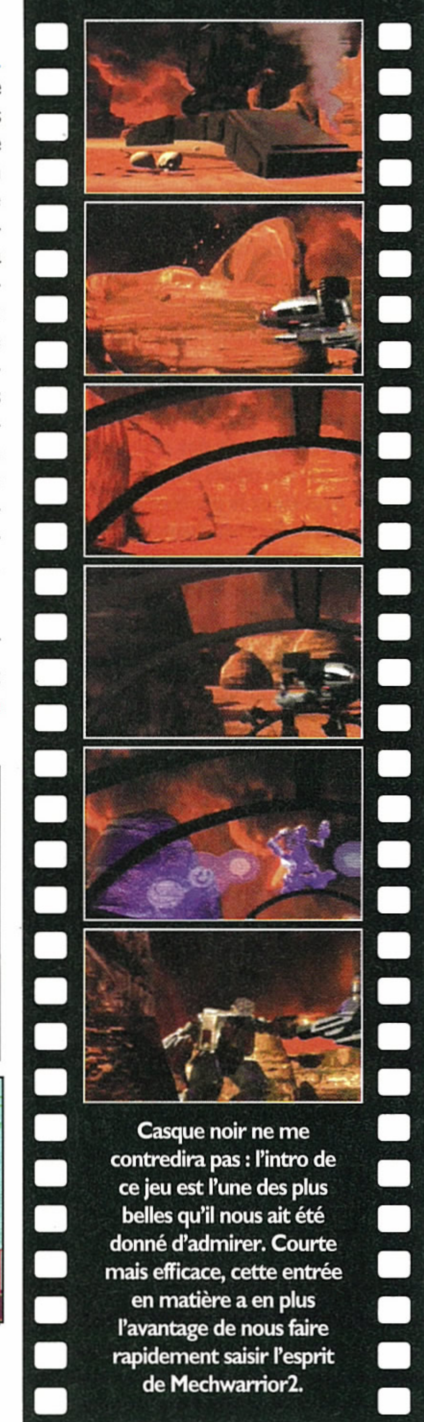
GENRE : Action/Stratégie • EDITEUR : Activision • TEXTES ET VOIX : VO • NBRE DE JOUEUR : 1 joueur • CONFIG. MINIMUM : 486DX2/66, CD double vitesse, 8 Mo de RAM (7 Mo de Mémoire étendue) ; Carte vidéo S-VGA en Vesa Local Bus (VLB) ou PCI.



Une bonne base scénaristique, une réalisation impeccable : Mechwarrior 2 est un soft comme on aimerait bien en voir plus souvent. Beau, jouable, évolutif, il ne manque que l'option de jeu en réseau. Actuellement en cours de finalisation, Mech2-réseau sortira sous peu. Une version de démo du jeu en réseau est quand même fournie sur le CD.



La 3D est rapide et très belle : chaque planète nous permet de découvrir des paysages et constructions différentes. Les machines de forte puissance (Pentium avec carte vidéo performante) pourront bénéficier de l'affichage en 640 x 480 ou même 1024 x 768!



Casque noir ne me contredira pas : l'intro de ce jeu est l'une des plus belles qu'il nous ait été donné d'admirer. Courte mais efficace, cette entrée en matière a en plus l'avantage de nous faire rapidement saisir l'esprit de Mechwarrior2.

Apache Longbow

PC CD - ROM

Fidèle à sa réputation, Digital Integration nous offre là un simulateur précis et intéressant qui n'a pour seul défaut qu'un graphisme légèrement simpliste.



La résolution SVGA offre une finesse d'affichage permettant de distinguer une foule de petits détails. Hélas, l'animation n'est pas des plus fluides, surtout si l'on conserve le niveau de qualité maximum.

Les aventures d'Élie Coptere

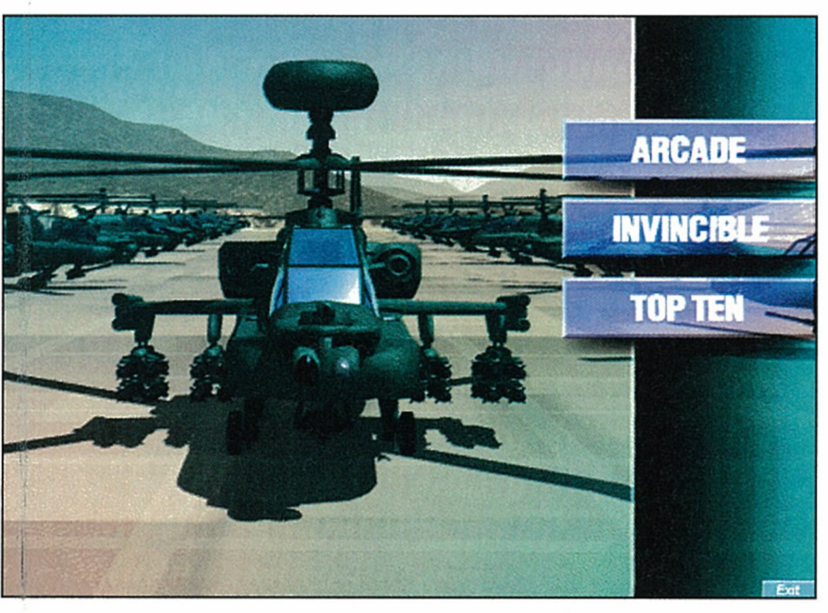
LORD CASQUE NOIR



Autant les simulateurs d'avions sont abondants, autant ceux d'hélicoptères sont rares. Gunship 2000 mis à part (c'est qu'il se fait vieux le pauvre!), il n'y avait guère jusqu'à présent que KA 50 Hokum pour satisfaire l'appétit des pilotes de tondeuses volantes. Hélas, ce dernier n'était point à la hauteur de leurs exigences !Tout cela n'a aujourd'hui plus grande importance avec la venue d'Apache Longbow, le simulateur d'hélico qu'il vous faut. C'est pas du slogan ça, les gars ? Je devrais envoyer un C.V. à Seguela, c'est sûr.
L'une des premières difficultés rencontrées par les programmeurs de simu d'appareils modernes reste l'obtention d'informations détaillées liées à leur fonctionnement. Dans le cas de l'Apache, très peu d'informations sont du domaine publique, ce qui oblige les concepteurs à entrer en contact avec le constructeur, en l'occurrence Mc Donnel Douglas. C'est bien entendu ce qu'a fait Digital Integration, ce qui explique la grande précision de la simulation.
Dès les premiers écrans, l'ordinateur vous invite à paramétrer l'affichage. Selon la puissance de votre machine, vous pourrez demander plus ou moins de détails et deux niveaux de résolution. Le SVGA s'avère malgré tout relativement lent, à moins de posséder un Pentium. Dans un second temps, il vous faut choisir entre différents modes de jeu. Le plus simple vous propulse directement au-dessus du territoire ennemi avec pour seul mission de détruire tout ce qui bouge. Fuel et munition sont illimités et le contrôle de l'Apache simplifié. La seconde option, plus raisonnable, vous propose de parfaire la prise en main avec l'hélico au travers de multiples missions d'entraînement. Lorsque vous vous sentez d'attaque, vous pouvez tenter l'une des trente missions individuelles ou bien débuter l'une des trois campagnes proposées. Dans l'éventualité ou votre

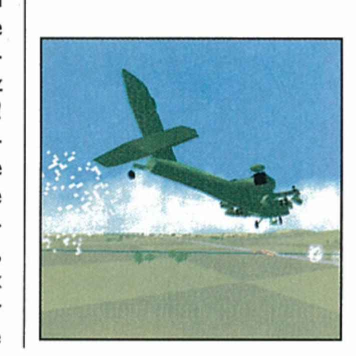
De par le concept même de l'hélicoptère, les stratégies à adopter sont différentes de celles d'un avion. Il faut penser à profiter du relief, des arbres, des bâtiments et ne pas hésiter à jouer au chat et à la souris avec l'ennemi. Passionnant mais dangereux.

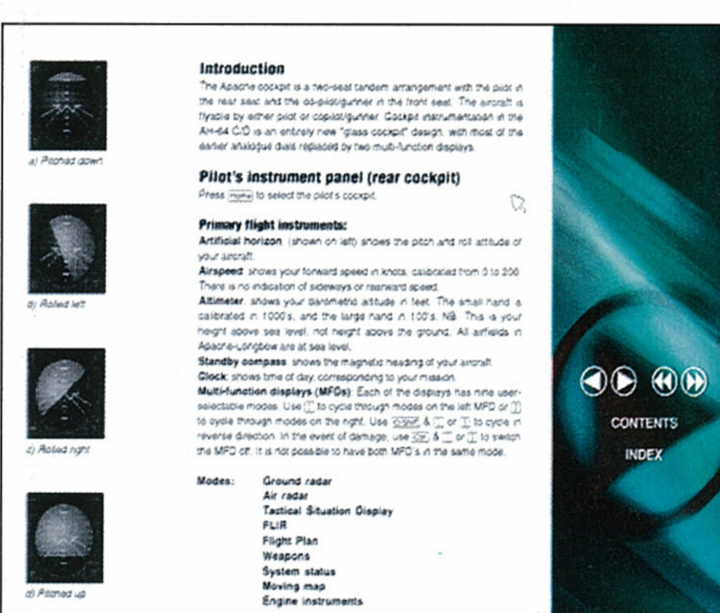
meilleur copain se trouverait à vos côtés, le mode «deux joueurs» offre toutes les alternatives, y compris le pilotage biplace dans un même Apache! Oh ben, c'est super mais nous on voudrait jouer en réseau parce qu'on travaille dans la fonction publique et on s'endort l'après-midi. Pas de problème, l'option «Réseau» accueille jusqu'à 16 fonctionnaires, heu, joueurs, pardon! Oui, vous avez bien lu, on peut jouer à 16, comme 8x2 ou 4x4. «Apache Longbow, le jeu d'hélico qui se joue en réseau». Et celui-là de slogan, c'est pas de la gnognotte ça madame. Bien que cela reste accessoire, la qualité des écrans de menus vaut le détour. Merci Photoshop !



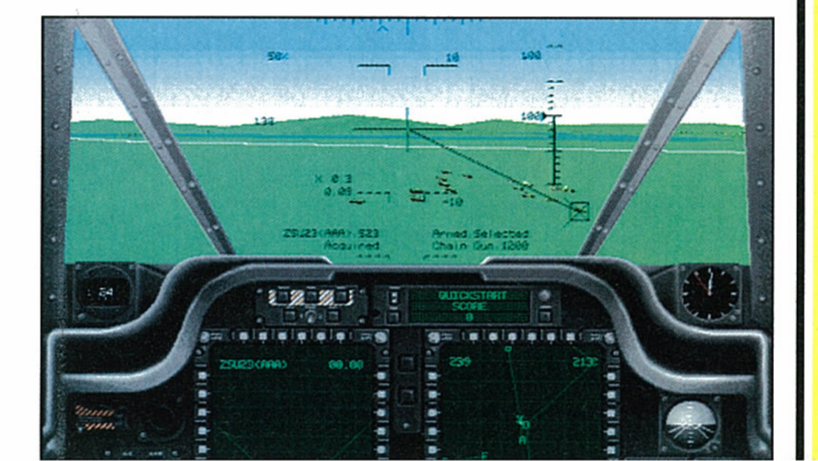
Un graphisme simple mais précis

A l'instar de Tornado, du même éditeur, les missions sont très variées, d'autant plus que l'hélicoptère offre davantage de possibilités. Les stratégies à adopter sont donc différentes et les objectifs sont plus souvent des cibles au sol que des cibles aériennes, quoique... A vous d'utiliser le relief à votre avantage, de vous confondre avec la végétation en rasant les arbres, bref, autant de ruses qui assureront votre victoire. Les trois campagnes proposées se déroulent à Chypre, opposant la Grèce et la Turquie, au Yémen avec le conflit qui sépare la région Sud de la région Nord ou enfin en Corée, où l'on soupçonne la partie Nord d'être sur le point d'acquérir l'arme nucléaire. Comme vous pouvez le constater, il y a du pain sur la planche! Toujours à l'image de Tornado, la représentation graphique du jeu est à base de vecteur et de surfaces en ombrage de Gouraud non texturées. Le résultat visuel reste donc assez modeste, compte tenu de ce qui se fait de mieux en la matière (Flight Unlimited par exemple). Remarquez que cela reste





En VGA, c'est moins beau mais ça reste très honnête, non ?



tout de même fort acceptable avec des objets très détaillés et parfaitement visibles. Tout comme le programme précédent, Digital Integration a donc tout misé sur la précision et le réalisme au détriment de l'esthétique. Et tout comme le programme précédent, c'est très réussi. Il ne faut pas plus d'une heure pour se plonger à fond dans l'action et jongler avec la flopée de touches qui sont à votre disposition. Ça, pour y en avoir des touches, il y en a. L'Apache étant un appareil biplace, vous devrez qui plus est assurez le rôle des deux coéquipiers en changeant de tableau de bord.

Une instrumentation sans faille

Côté instrumentation, on retrouve les indispensables tubes cathodiques regroupant cartes, armements, plans de vol et autres renseignements, accompagnés de divers horizons et autres systèmes de communication. Le HUD regroupe l'essentiel des informations en incrustation vidéo et adapte le système de visée avec l'arme sélectionnée. Quatre missiles et deux mitrailleuses constituent votre capital armement. Ces dernières étant montées sur tourelle, on peut mitrailler sans peine des cibles se trouvant tout autour de l'hélicoptère. Cela change pas mal des simulateurs de chasseurs. Appareil moderne oblige, le système de ciblage est automatique, tout comme l'évitement de terrain en pilotage simplifié. En effet, il est possible d'opter pour un pilotage «réaliste» alors plus précis mais plus délicat. Du côté des vues extérieures, on peut regarder bien entendu de tous côtés mais l'absence d'un cockpit virtuel comme l'on a désormais l'habitude d'en voir dans la plupart des simulateurs du moment manque indéniablement.

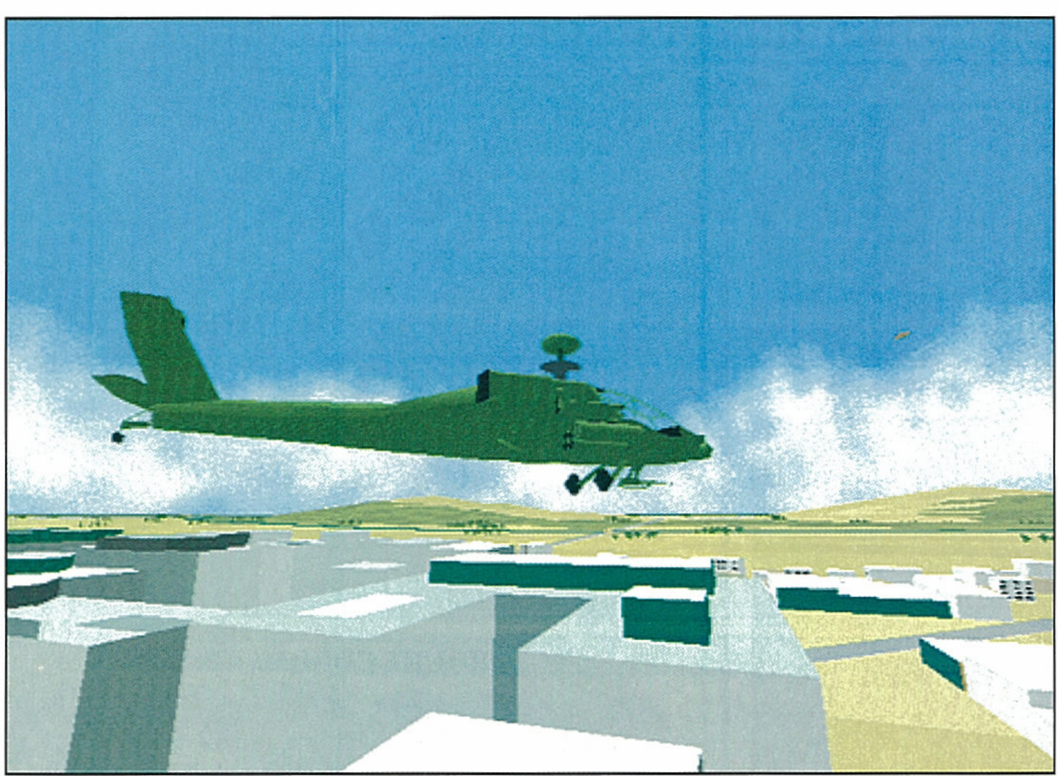
Si vous avez eu l'occasion de jouer à Tornado, vous vous souvenez sans l'ombre d'un doute de l'éditeur de mission, seul éditeur réellement digne de ce nom. Celui d'Apache en reprend les principaux traits avec quelques améliorations. Ainsi, il demeure possible de définir chaque point de navigation avec une extrême précision, de paramétrer la météo, l'heure, la nature de l'objectif, le type d'attaque et, nouveauté, de visualiser le trajet en trois dimensions. Du grand art !

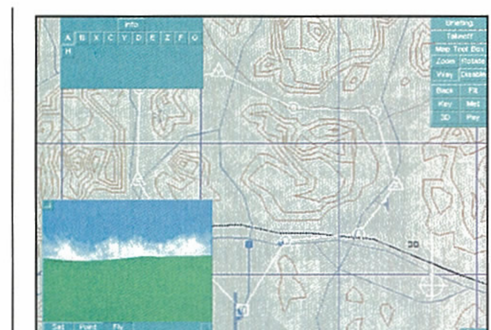
A l'heure actuelle, on peut donc dire sans prendre aucun risque qu'Apache Longbow est sans conteste le meilleur simulateur d'hélicoptère du moment. Les amateurs du genre seront comblés même si, rappelons-le, l'animation n'est pas des plus rapide et la technique visuelle employée des plus moderne.

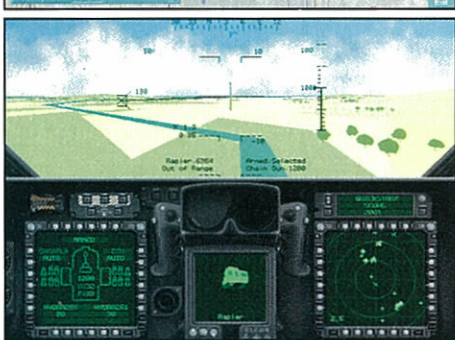
EDITEUR : Digital Integration • **DISTRIBUTEUR** : Ubi-Soft • **TELEPHONE** : (1) 48 18 50 00 • **NOTICE** : VF • **NBR DE JOUEUR** : 1 à 16 • **TESTE SUR** : 486DX2 66 • **CONFIG MINI** : 486 DX 33.

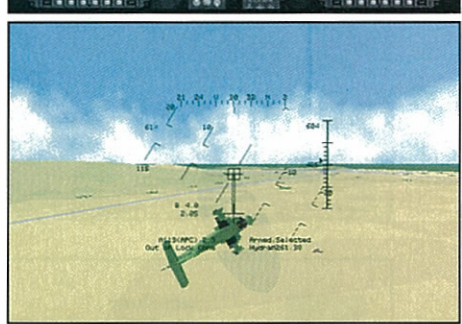
Un excellent simulateur mais un peu lent en SVGA. Le graphisme vectoriel ne plaira pas à tout le monde.

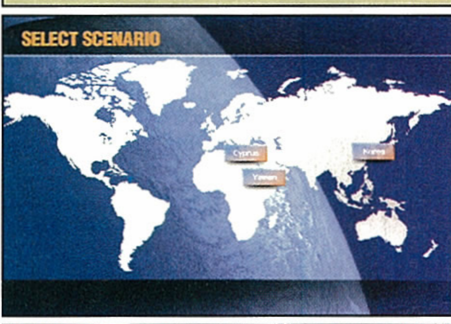


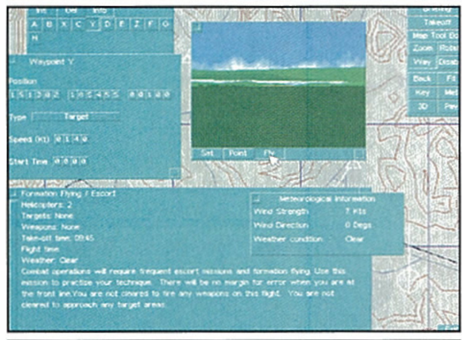


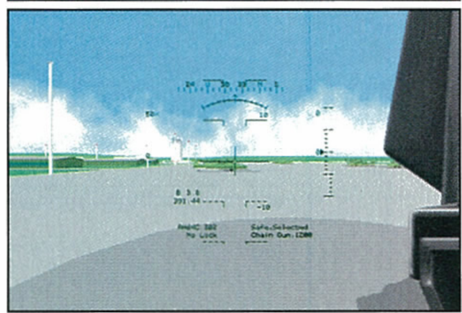


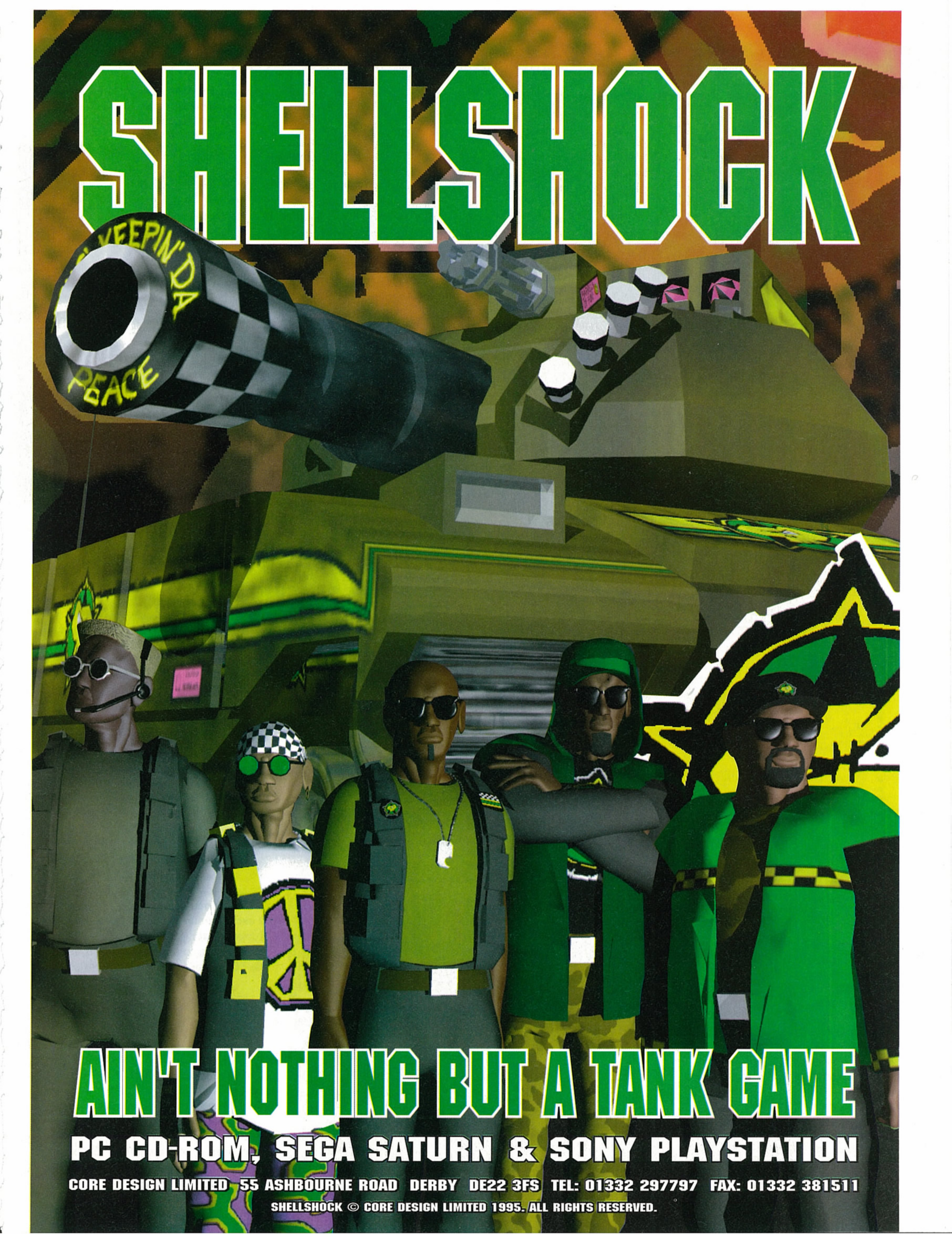











SHELLSHOCK
KEEPIN' DA PEACE
AIN'T NOTHING BUT A TANK GAME
PC CD-ROM, SEGA SATURN & SONY PLAYSTATION
CORE DESIGN LIMITED 55 ASHBOURNE ROAD DERBY DE22 3FS TEL: 01332 297797 FAX: 01332 381511
SHELLSHOCK © CORE DESIGN LIMITED 1995. ALL RIGHTS RESERVED.

Dungeon Master 2
The Legend of Skullkeep
PC CD-ROM

Lors de la constitution de l'équipe, examinez bien les caractéristiques de chaque postulant en cliquant sur l'icône "œil".

L'aventurier prudent ne se lancera pas dans une expédition incertaine sans avoir prévu de panier-repas !

MEGASTAR joystick

Papy fait de la résistance

Sorti en 1986 sur Atari, Dungeon Master, LE jeu de rôles, a marqué toute une génération de joueurs. Aujourd'hui, avec la sortie du second volet, il nous est donné de goûter à un produit comme on en fait plus : entièrement fait à la main, et roulé sous les aisselles !

IANSOLO



On se fera la main avec les premières créatures rencontrées. Une fois tués, les vers géants constituent une nourriture fort bienvenue.

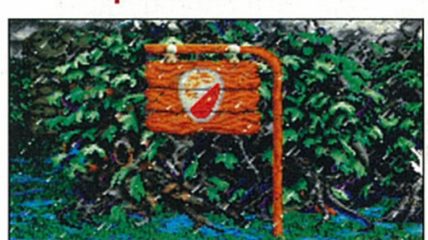
Aahh... Dungeon Master ! Que ce nom est doux pour ceux qui ont connu l'âge d'or des jeux micro, au milieu des années 80. Que de nuits blanches passées dans des cachots humides à bouffer des tranches de vers et à se prendre la tête avec des mécanismes vicieux ! Comme Doom aujourd'hui, Dungeon Master a été copié, cloné, mais aucune contrefaçon n'a jamais égalé l'original. C'est d'ailleurs avec la série des Beholders que Westwood Studios a acquis ses premières lettres de noblesse. Annoncé depuis des lustres, Dungeon Master 2 a pris son temps pour arriver. Programmé par une petite équipe, Faster Than Light - tu parles, dix ans pour sortir un jeu ! - ce soft semble venu d'un autre âge. Alors on peut s'interroger : DM2 est-il exclusivement réservé aux vieux aventuriers nostalgiques ou saura-t-il aussi intéresser le commun des mortels, avide de 3D mappée et de réalité virtuelle ?

Atmosphère, atmosphère...

Ici, pas question de récupérer une ancienne équipe comme dans "Chaos strikes back". Il faudra partir de zéro avec des novices. Le joueur débute avec un personnage de base, et c'est dans une caverne qu'il choisira les trois autres membres du groupe parmi 15 postulants. Si Dungeon Master est bien un



Une nouveauté de Dungeon Master 2 : la "Techmagie" permet de transmettre une sorte d'intelligence à des objets physiques. Ainsi les "larbins" sont de petites créatures faites de machines et de magie. Ici, je suis pris à parti par un larbin combattant invoqué par un magicien ennemi.





À l'extérieur du donjon, on pourra faire le tour des magasins. On y trouve de tout : armes, vêtements, armures, nourriture... Vous pouvez toujours marchander avec le tenancier, mais évitez par-dessus tout la manière forte !

jeu de rôles, il n'est pas astreint aux règles d'Advanced Dungeons & Dragons comme la série des SSI. Six attributs seulement servent à définir chaque aventurier : force, dextérité, sagesse, vitalité, anti-magie, anti-feu. Et ils pourront se spécialiser dans quatre disciplines : guerrier, ninja, magicien, prêtre. À l'usage, il est recommandé de prendre des perso possédant des compétences fortes dans une spécialité donnée. Ensuite, avec l'expérience, on pourra les faire progresser dans les autres domaines.
Considérable est la tâche de nos aventuriers ! Vous jouez le rôle d'une garnison armée stationnée près de la forteresse de Skullkeep. Le donjon a été fermé il y a presque cent ans. Il est situé dans des lieux si peu accueillants, que tout le monde le fuit... jusqu'au jour où on repère des activités mystérieuses à l'intérieur de la forteresse. Dans la première partie de l'aventure, on cherche un moyen de pénétrer à l'intérieur de Skullkeep. Pour retrouver les quatres fragments de la clef, vous devrez affronter des créatures belliqueuses (loups, esprits, squelettes, immatériels) et visiter un temple maudit. Il y a aussi des villages à découvrir avec des commerçants qui achètent et vendent des denrées utiles, ainsi que des voleurs qui peuvent vous spolier de vos biens. Néanmoins ce n'est qu'une fois à l'intérieur du donjon que l'aventure commence. On découvre qu'il a été envahi et exploré par des larbins agissant sous le contrôle de Dragoth, arrivant par de petites portes depuis son domaine, un monde de l'au-delà : le vide. Ces larbins cherchent à prendre le contrôle du ZO link, conservé tout en haut du donjon, afin de ramener leur maître dans votre monde à vous, dans le but de tout dévaster. De votre côté, vous devez apprendre les secrets qui vous permettront de contrôler le ZO link avant lui, vous rendre dans le vide et en finir avec Dragoth. Tandis que vous vous battez pour monter tout en haut du château, vous devez activer chaque pièce de la machine et la défendre contre les larbins, qui chercheront inlassablement à reprendre toute l'avance qu'ils vous auront cédée !

Pas beau mais hyper prenant

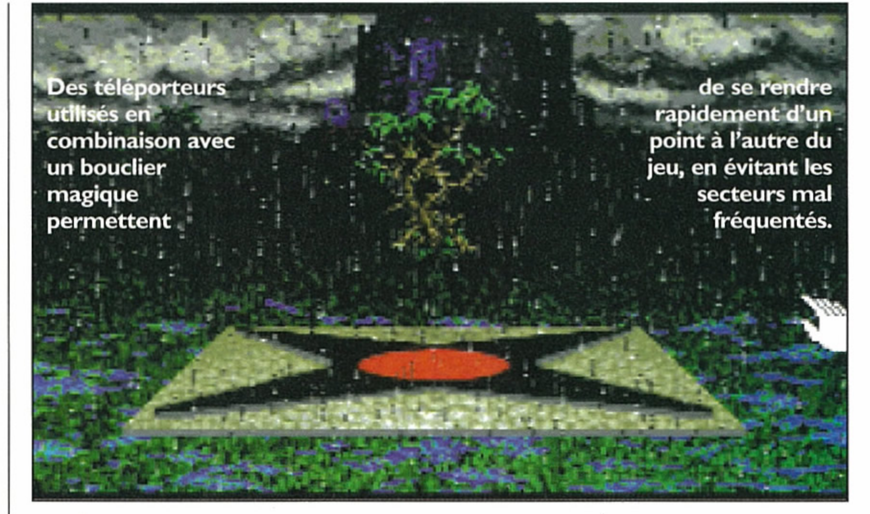
Jouer à DM2, c'est comme être père de famille. Vos quatre héros, il va falloir les habiller, les nourrir, les entraîner, les soigner, les border, les torcher... Mais à l'arrivée, quelle satisfaction, quelle fierté en constatant les progrès

Graphiquement, Dungeon Master ne semble pas avoir beaucoup évolué depuis dix ans. À l'usage, on pourra s'en satisfaire, d'autant plus que l'intérêt se situe ailleurs.

Comme Doom, Dungeon Master



de sa progéniture. Chaque fois qu'un perso monte de niveau (et au fur et à mesure qu'ils évoluent, cela se fait plus rare) c'est l'allégresse. On peut clairement dire que Dungeon Master2 est le jeu de rôles qui va le plus loin dans la profondeur de la simulation. Côté graphisme, on est nettement moins gâté. Habitués que nous sommes aux images de synthèse et à la 3D mappée, on a un peu l'impression de faire un retour en arrière. Au risque de vous surprendre, je dirai que ce n'est pas très grave. Les déplacements de "case en case" sont très rapides et précis (ce qui est pratique dans un jeu qui regorge de trappes et contrepoids). FTL a même développé un système climatique pour l'extérieur (pluie, tonnerre, foudre qui peut tuer vos perso). Les monstres ne sont pas conçus en "rotoscoping", mais ils ne sont jamais pixellisés et se déplacent à la vitesse de l'éclair. En fait, je suis surtout déçu par la séquence d'intro qui est inexistante.
Mais parlons des monstres. Selon ses développeurs, c'est l'intelligence des streums qui fait toute la force de Dungeon Master 2. Eh bien, c'est vrai. Les bougres sont très malins et il ne faut pas espérer les toucher en tirant de loin : ils esquivent les coups, s'enfuient quand ils sont blessés, attaquent en groupe... On reprochait également à DM1 le fait que les monstres ne se déplacent pas d'une zone à une autre. Ce n'est plus le cas dans DM2 : certaines créatures comme le "hunter killer" vous poursuivent d'étage en étage. Il y a aussi des endroits où les monstres se regénèrent à l'infini : très



Des téléporteurs utilisés en combinaison avec un bouclier magique permettent de se rendre rapidement d'un point à l'autre du jeu, en évitant les secteurs mal fréquentés.

utile pour entraîner sa troupe et faire des provisions de nourriture !
Alors, pour mettre à mal ces hordes malveillantes, vous disposez d'un éventail varié d'armes et surtout de la magie. Le système de magie de Dungeon Master, à base de runes, semble presque réel tellement il est bien conçu. À mes yeux, c'est le meilleur jamais développé. Dans DM2, on va encore plus loin grâce à la "Techmagie" et la possibilité d'invoquer des sbires pour vous seconder. Attention, car vos ennemis ne se priveront pas d'en faire autant ! Ces sbires s'avèrent bien utiles pour résoudre la tripotée d'énigmes et de mécanismes dont regorge l'aventure. Vous pourrez par exemple envoyer un sbire porteur récupérer des objets dans une salle truffée de trappes. Heureusement, si les puzzles de DM2 sont coriaces, il est toujours possible d'en venir à bout : une bonne combinaison de ruse, de magie et d'habileté, et le tour est joué ! Ce SkullKeep devrait vous tenir en haleine plusieurs dizaines d'heures, mais il se termine forcément comme toutes les bonnes choses. C'est pourquoi je voudrais annoncer à ceux qui ont toujours peur de manquer, que SkullKeep sera une trilogie, et que deux autres volets devront suivre... Rendez-vous en 2005 !

Ce logo ne vous dit peut-être pas grand-chose ; pour les autres, ce sigle a établi un standard de qualité aux premiers temps de l'informatique ludique !



Comme dans tout bon jeu de rôles qui se respecte, les compétences d'un personnage sont régies par un ensemble de caractéristiques : force, dextérité, sagesse... On pourra spécialiser ses perso ou bien les faire évoluer en même temps dans chacune des disciplines : guerrier, ninja, magicien, prêtre.

Si seules l'action qui déménage et les images qui tuent vous intéressent, Dungeon Master 2 risque de vous rebuter. Par contre, si vous aimez vous plonger dans un monde à part, rivaliser d'adresse et d'intelligence avec un programme ou crever la dalle dans les oubliettes, c'est ici que ça se passe.
Au fait, chers amis de Faster Than Light, sachez que Moulinex, Casque Noir et moi-même attendons Sundog 2 avec impatience. Si vous pouviez éviter que ça prenne dix ans... !



tips

- Pour les nouveaux venus dans l'univers de Dungeon Master, voici quelques sorts bien utiles (la correspondance avec les symboles se trouve dans le manuel du jeu).
  - Boule de feu: FUL IR
  - Lightning Bolt: OH KATH RA
  - Potion anti-poison: VI BRO
  - Potion de vie: VI
  - Accélérer: OH IR ROS
  - Contre les immatériels: DES EW
  - Larbin combattant: ZO EW KU
- Avant de lancer des sorts de grande puissance, il faudra s'entrainer à réussir ces sorts à faible puissance.
- Pour faire progresser ses personnages, il est possible de les entrainer à frapper et lancer face à un arbre ou une porte.
- Acheter dès que possible une boussole.
- Pour gagner de l'argent, revendre les haches des vikings ou les machettes des squelettes dans les magasins pres de l'entrée du donjon.

GENRE : Jeu de rôle précurseur • EDITEUR : Interplay • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft Tél : 48 18 50 00 • TEXTES : en français • NBRE DE JOUEUR : 1 joueur • CONFIG. MINIMUM : 386 SX • CARTES SON : Adlib, SoundBlaster et compatibles, SoundBlaster Pro, Pro Audio Spectrum, Roland LAPC-1/MT32/SCC-1, Gravis Ultrasound • PRÉVU SUR MAC CD-ROM, PC ET AMIGA

n'a jamais été égalé.



Une interface qui a fait ses preuves

1 Les flèches de déplacement servent... à se déplacer (mais vous leur préférerez le clavier, beaucoup plus rapide).

2 Pour chaque personnage, les barres de couleur correspondent aux niveaux de vie, d'endurance et de magie disponibles.

3 On clique ici pour utiliser les armes et autres objets. On choisit ensuite parmi une brochette de coups disponibles pour chaque arme.

4 Voici la disposition des aventuriers. En cliquant, on peut les changer de place.

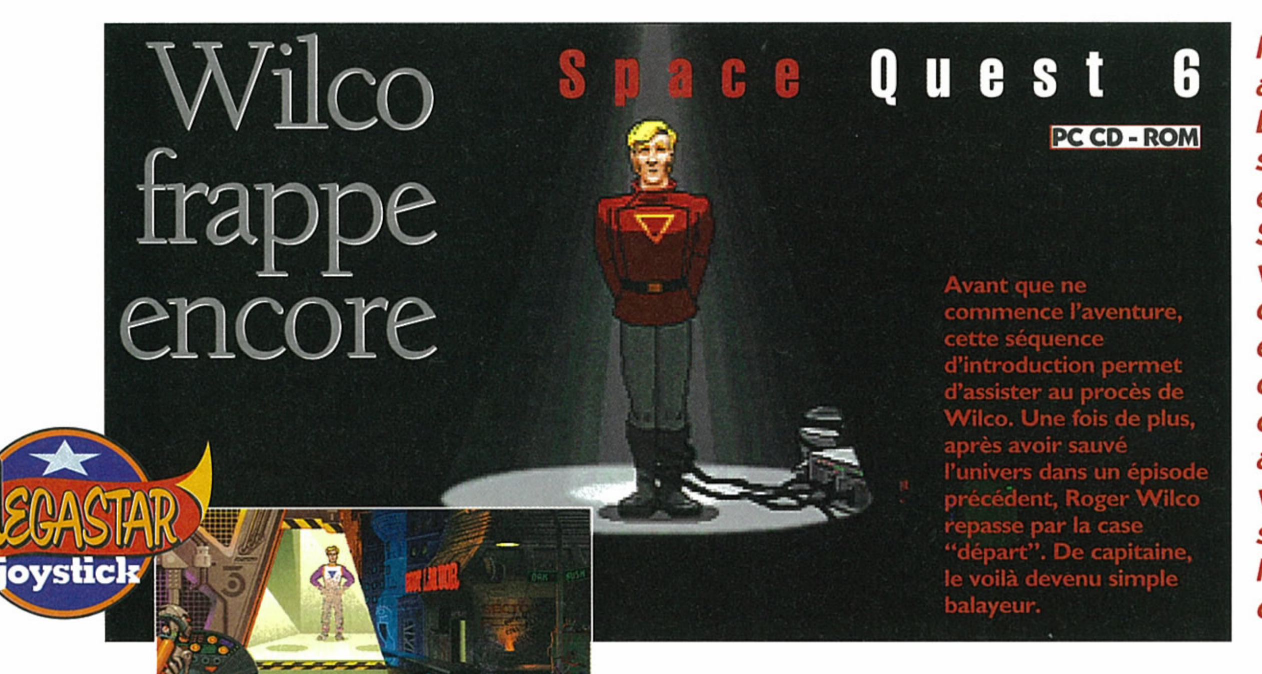
5 Le triangle qui contient la main indique quel est le leader de l'équipe.

6 Le point d'exclamation donne accès aux sorts de magicien et de prêtre : le pied total.

7 Là, on accède à l'inventaire ou bien on range l'objet que l'on tient à la main.



Le point fort de Dungeon Master : les STREUMS. Rapides, intelligents, ils vous donneront du fil à retordre.



Wilco frappe encore

Space Quest 6

Avant que ne commence l'aventure, cette séquence d'introduction permet d'assister au procès de Wilco. Une fois de plus, après avoir sauvé l'univers dans un épisode précédent, Roger Wilco repasse par la case "départ". De capitaine, le voilà devenu simple balayeur.

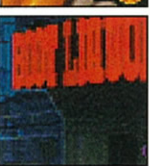
Neuf ans après Sarien Encounter, son premier épisode, Space Quest vient confirmer ce qu'on entrevoyait déjà confusément auparavant : voilà la saga spatiale la plus klonk de l'univers.

MEGASTAR joystick

REMARQUES

Je sais, c'est pas bien de voler.





Les cinq premières minutes de jeu









Ça ne commence pas très bien : Roger a mal été remolécularisé lors de son transfert !



Pour se sortir de ce mauvais pas, il faut agripper le grand robot lorsqu'il passe.



Récupérer la carte d'identité sur la carcasse de vélo.



Se faire tirer le portrait, puis coller une photo sur la carte.



Dans le bar, utiliser la carte sur le barman. Commander un "spécial".

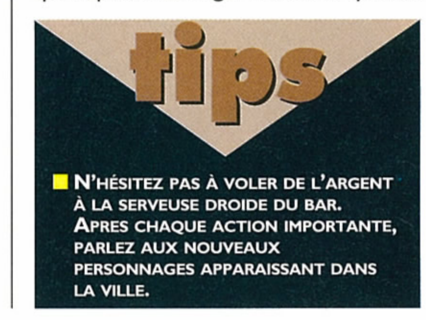
MOULINEX

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Roger, le héros de cette série, n'a vraiment pas de chance. D'ailleurs, il serait plus juste de parler de anti-héros tant le personnage accumule les bourdes. Le pire, c'est que Roger est quelque part un petit peu héroïque, puisque bon an mal an, il a réussi à sauver l'univers dans chacun des épisodes précédents, ou peu s'en faut. Seulement voilà, un peu comme ces gens qui se sont fait une spécialité d'emboutir la voiture des jeunes mariés ou de s'asseoir sur la gâteau d'anniversaire, Roger est un redoutable gaffeur. Par exemple, dans Space Quest 5, il avait réussi à devenir capitaine. On aurait pu penser qu'il allait se tenir tranquille ou du moins, prendre un peu de bon temps. C'était mal le connaître. Il faut croire qu'entre le moment où nos écrans se sont éteints et celui où l'actualité nous a permis de nous intéresser une fois de plus au cas Wilco, un truc a dû foirer. Un truc ou deux même.

Lorsque commence cette nouvelle aventure, Wilco passe en cour martiale. Starcon a quelques trucs à lui reprocher. Il a abandonné son poste, s'est totalement désintéressé de l'ordre de mission initiale (pour entre autre chose être transformé en mouche, mais qu'importe) et a dégradé du matériel coûteux (plusieurs millions de Buzakoïds). Ah oui : il a aussi été assez désagréable avec un officier supérieur. Euh... pour tout vous dire, il l'a un peu désintégré, l'officier en question. Il a également dragué Béatrice Wankmeister, haut gradé et fille d'un personnage important. On imagine les incidents diplomatiques que tout cela a créé dans la galaxie. Bref, au terme de ce procès – et par conséquent celui de la séquence d'introduction – Roger se voit arracher ses galons, son uniforme, son slip ; et le temps de lui trouver un costume, le revoilà simple agent de nettoyage. Balayeur, pourrait-on dire. Ça ne rigole pas, à Starcon !

Roger fait son trou

Il faut dire, pour sa décharge (publique), que non content d'être irrémédiablement gaffeur et maladroit, Roger Wilco est également victime d'une poisse assez tenace. Le joueur qui le dirige (eh, le lecteur, je te cause !) a beau essayer d'agir intelligemment, les actions se soldent généralement par une catastrophe. Vous voulez un exemple ? Tenez, prenons le début du jeu : Roger Wilco est transféré sur une planète au moyen d'un simple système de démolécularisation-remolécularisation. La routine. Eh ben, paf ! au moment de remoléculariser Roger, la machine subit une avarie et voilà Roger à moitié enfoui dans le sol. Remarquez, comme le dit très justement la voix du narrateur : "avec les bras, la bouche et l'estomac qui dépassent, Roger a tout ce qu'il lui



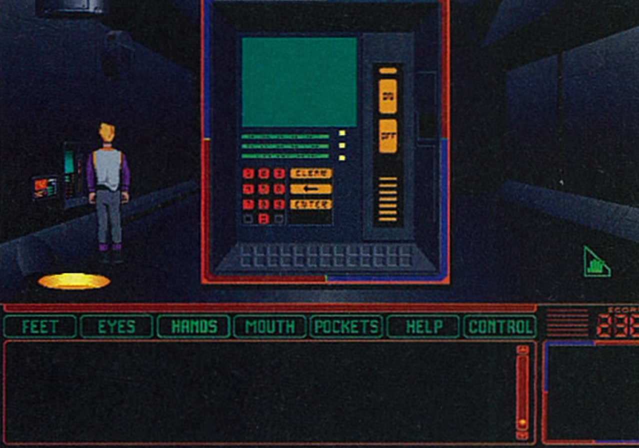
- N'hésitez pas à voler de l'argent à la serveuse droide du bar. Apres chaque action importante, parlez aux nouveaux personnages apparaissant dans la ville.

faut". Cela dit, comme il faut bien commencer la partie, il va falloir se tirer de ce pétrin, ce qui ne devrait pas poser trop de problèmes (d'autant que je vous explique plus bas comment faire). Ceci fait, Roger va pouvoir partir explorer les lieux et nous, découvrir ce logiciel. Comme toujours chez Sierra, le personnage évolue dans des écrans pouvant, à l'occasion, scroller en un long panoramique. C'est vrai que c'est long, les panoramiques Sierra. Comme toujours chez Sierra, la programmation semble passer un peu au second plan. Bon, c'est vrai, comme tout le reste est vraiment réalisé de main de maître, on apprécie l'ensemble ; mais franchement, à l'heure de la 3D temps-réel, des décors générés par fractales et autres joyeusetés autrement plus balaises à programmer, il est assez pénible de devoir supporter le ralentissement des animations dès qu'un truc un peu plus gros que les autres traverse l'écran, ou qu'un son digitalisé vient perturber le microprocesseur. Heureusement, cette lenteur n'entrave pas le bon fonctionnement du jeu ; mais franchement, c'est

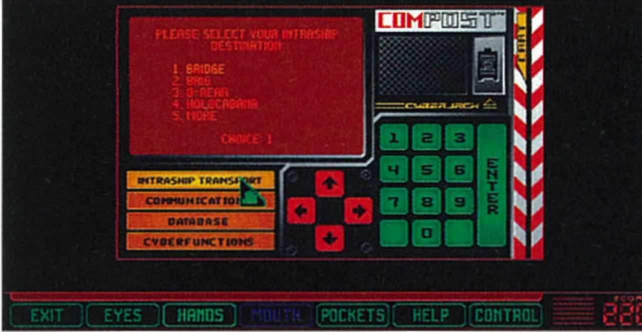


Les personnages rencontrés sont très très très étranges.









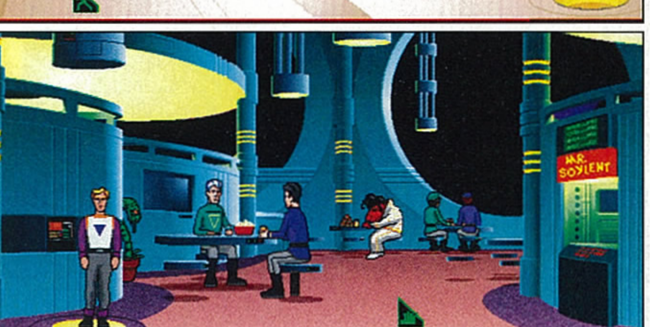


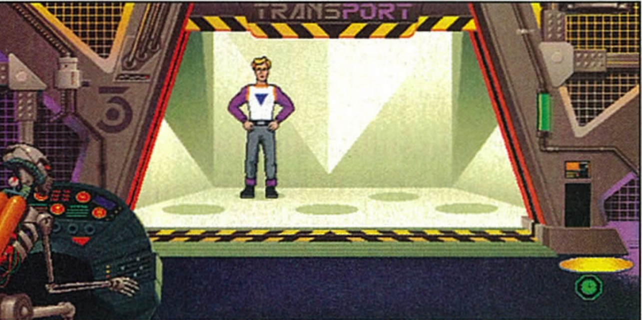
Une visite du vaisseau

À l'aide du téléporteur interne, Roger peut se rendre dans de nombreuses salles à bord de son vaisseau.











INTERET 85

+

L'humour
La traduction intégrale, texte et voix
Le graphisme S-VGA
Même version DOS et Windows

−

Les temps d'accès entre les tableaux

TECHNIQUE 70



Les décors sont tous particulièrement soignés, et avec le S-VGA certains lieux sont vraiment extraordinaires.

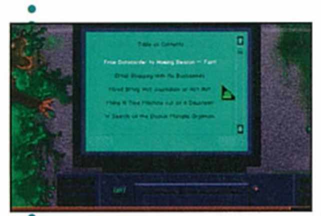


Les derniers dialogues peuvent être visualisés en faisant défiler le texte dans la fenêtre.

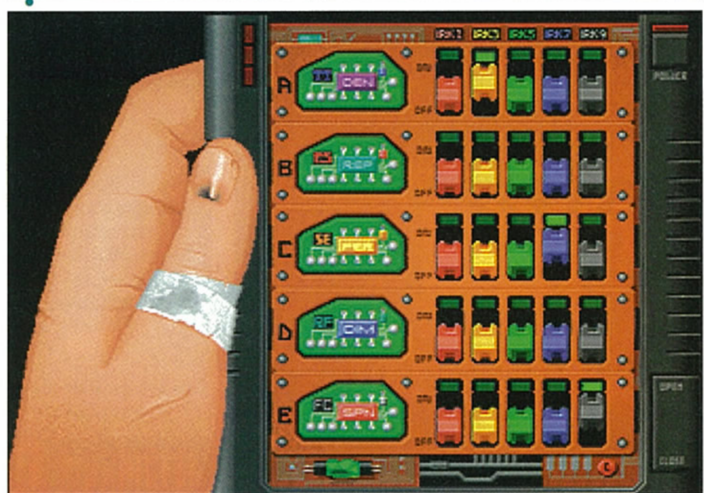
Les machines

En cours de partie, Roger doit utiliser de nombreux appareils.









un peu lourd, à force. Bon, j'ai craché mon venin, passons à la suite.
Du coup, il faut vraiment que quelque chose rachète l'ensemble pour que, depuis des années, la presse encense la série.
Le suspense étant insoutenable, je vous sauve des affres de l'angoisse. Ben oui, il y a des tas de bonnes raisons d'apprécier l'ensemble. Passons rapidement sur l'interface. Sierra, inventeur du genre, continue à maîtriser la situation: à l'aide de la souris, on clique pour se livrer à différentes actions suivant le type de curseur choisi ; bref, on se déplace, on regarde un objet, on le prend, et par l'entremise d'un menu affichant les objets portés, on l'utilise. Simple, efficace et rapide. Non, voyez-vous, plus que l'interface, je crois que c'est le scénario qui fait de Space Quest un tout cohérent où l'on aime se replonger. Enfin, "tout cohérent", je me comprends, parce que vu de l'extérieur, c'est un peu branque, comme genre de "tout". Justement, voilà une autre caractéristique particulièrement attachante de Space Quest : on évolue dans un univers complètement loufoque, avec un jeu de mot à la minute et presque autant de références. Référence aux films de SF, référence aux auteurs de SF et auto-référence à la série elle-même.

Comment dire ?

Dans cet épisode, le joueur – donc Roger Wilco – va se voir embarqué dans différentes missions, séparées en trois chapitres. En plus de ces énigmes ponctuelles, le joueur devra démêler une sombre histoire de trafic d'organes et démanteler un réseau mis en place par le BARJO (Bureau Astronomique de Recherche de la Jeunesse Organique). Il devra aussi et avant tout sauver sa peau, car Sape, la vieillissante mais redoutable Directrice du BARJO, a décidé d'utiliser le corps de Roger pour redevenir jeune. Parti de la planète Polysorbate XV, Wilco se baladera sur différents mondes afin d'échapper à tout ce beau monde. Et comme on ne se refait pas, c'est en fuyant qu'il pourra finalement les approcher suffisamment près pour les vaincre.
Au milieu de ce joyeux foutoir, Wilco va rencontrer des personnages complètement étranges et, peut-être, revoir la jolie Béatrice Wankmeister. Roger parviendra-t-il à concrétiser ses rêves et vérifier si la belle est à la hauteur de ce que son nom laisse supposer (reine de la branlette !). Ça, vous le saurez en jouant.
Grande première chez Sierra, Roger s'exprime enfin de vive voix – en français s'il vous plaît (ce qui explique que la note technique soit finalement si élevée en dépit de la relative lenteur de la chose). Pour des raisons de délais de fabrication, nous avons dû tester la version US, mais a priori, la VF devrait être d'aussi bonne qualité, puisque la traduction et le doublage des voix ont été confiés à Art of Words, une société française ayant déjà démontré ses talents avec d'autres logiciels. Bref, je ne me fais pas trop de soucis, l'humour de la série ne devrait pas être dénaturé par l'adaptation.
En plus des voix, Space Quest 6 fonctionne également sous DOS et Windows, ce qui est un plus indéniable, Sierra ayant eu jusqu'à présent la fâcheuse habitude de vendre ces deux versions séparément. Puisqu'on parle du son, citons la musique, très réussie, et surtout les bruitages, qui ajoutent un charme indéniable à la partie.
Le pied !

EDITEUR : Sierra • DISTRIBUTEUR : Cocktel Vision • TÉLÉPHONE : (1) 46 01 46 00 • TEXTES français • VOIX française, 1 joueurs, 486 33, 8 Mo RAM.

C'est très très très drôle, c'est beau et c'est bien réalisé en dépit d'une petite faiblesse côté temps de chargement. Bref, si vous aimez le genre Sierra, c'est indispensable





Il faudra jouer à Stooge Fighter III (de Nazesoft) dans la salle d'arcade. Attention, pour gagner, il faudra tricher. Comment tricher ? Voilà justement l'un des problèmes à résoudre au début de l'aventure.



DELTAROM

24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél. : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36
3615 DELTAROM
Vente uniquement par correspondance

PACK SIRIUS DE 10 CDROM

❑ 5 FOOT - 10PAK Vol. 1 . . . . 199 F
Le premier volume d'un accordéon de 10 CDROM contenant : **King Quest V, Stellar 7, Man of the year, World fact book, Best of Media Clips, World Atlas, PC Karaoke Classics, CDROM of CDROMs, PC Animation Festival, Doom** (épisode 1).

❑ 5 FOOT - 10 PAK Vol. 2 . . . . 199 F
Accordéon de 10 CDROM : **Microsoft's Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Sherlock Holmes, Paramount Movie Select, PC Karaoke, Space Quest 4, Home Medical Advisor, Arts & Letters Warbirds, Fantasia's 2000 Fonts, Battle Chess Enhanced.**

❑ **5 FOOT - 10PAK Vol. 3 : 295 F :** Accordéon de 10 CDROM : **Beyond Planet Earth, Who Shot Johnny Rock, 1994 Sports Almanach, Hell Cab, PrinterMaster Gold, Photomorph & Conversion Artist, Microsoft Multimedia Mozart, National Parks of America, Sing Along Kids, Corridor 7.**

Lecteurs CDROM, Cartes Sons

Lecteur PANASONIC DV CR 562 B............. 750 F
Lecteur CDROM MITSUMI IDE 4xV.......... 990 F
Lecteur CDROM PANASONIC IDE 4xV.. 1.250 F
Lecteur CDROM PIONEER IDE 4xV ....1.390 F
SoundBlaster 16 Value IDE............ 575 F
SoundBlaster 16 MCD ASP+micro...950 F
SoundBlaster 16 PRO ASP................990 F
SoundBlaster AWE 32 Value .... 1.290 F
SoundBlaster AWE 32 + micro ..... 1.590 F
Carte KORG Wave .... 820 F

ENCEINTES

CP 55 2x2W.........65 F
MLi168 2x3,5W 125 F
MLi691 2x4W....175 F
SW 30 2x25W....195 F
SW 10 2x80W....390 F

PC CDROM

ANIMATIONS - IMAGES

❑ 3D Animania.........................49 F
❑ Animation Tour ....49 F
❑ Boris Vallejo.......................289 F
❑ Bugs Bunny..........................59 F
❑ Clipart Cornucopia............125 F
❑ Clipart Library.....................75 F
❑ Designer Clipart (1à5) ..85 F/vol
❑ Fabulous Photos ....125 F
❑ Image Library I...................49 F
❑ Image Library II ....85 F
❑ Image Library III.................49 F
❑ Multimédia Toolkit...............95 F
❑ Perfect Pictures..................125 F

EDUCATIF

❑ Aux orig. de l'homme VF ..349 F
❑ Corps Humain en 3D VF...439 F
❑ Deep Voyage.........................75 F
❑ Kevin le Kangourou VF.....195 F
❑ Kiyeko VF ....249 F
❑ La Vie des Insectes VF...... 439 F
❑ Le Louvre VF ....359 F
❑ Le Monde Sous Marin VF.439 F
❑ Le Secret du Château VF ..249 F
❑ Louis Le Lion VF ....195 F
❑ Mic Mac à ChampignacVF249 F
❑ Olaf L'Ours VF ....195 F
❑ Oncle Archibald VF ....249 F
❑ PC Corps Humain 3.0 VF .590 F
❑ Pok le Petit Peintre VF ......195 F

ESPACE

❑ Exploring Solar System .....135 F
❑ Our Solar System ....55 F
❑ Red Shift.............................395 F
❑ Return to the Moon.............99 F
❑ Space & Astronomy ....105 F
❑ Space Imagery ....135 F
❑ Space Odyssey ....135 F
❑ Space Shuttle ....85 F
❑ Starlite ....125 F
❑ Travel To Space ....85 F

JEUX SHAREWARE

❑ Doom Expert.........................49 F
❑ Killer Games........................49 F
❑ Virtual Reality Collection.....65 F

MUSIQUES ET SONS

❑ 16 Bit Sound Master ....49 F
❑ A Hard Day's Night ....295 F
❑ Bob Dylan...........................295 F
❑ Jazz ....215 F
❑ Massive Midi Collection ....125 F
❑ Midi Master Collection.........85 F
❑ Midi & Wave Workshop......85 F
❑ MidiSoft Music Magic. ......145 F
❑ Musicscapes Professional...149 F
❑ Music Toolbox......................49 F
❑ Peter Gabriel Explora........389 F
❑ Prince Interactive..............395 F
❑ Prof. Music Producer.........149 F
❑ Sound Library II..................49 F
❑ Woodstock..........................295 F

SHAREWARES

❑ 14000 Prog. Multimédia 93 .95 F
❑ Computer Supermarket.......49 F
❑ Giga Byte Gold ....95 F
❑ Hexaware VF......................145 F
❑ Super Shareware Collec. .....65 F

WINDOWS

❑ 49 ER Windows Games ....75 F
❑ 50 Windows Games..............75 F
❑ CICA Windows.....................49 F
❑ Icon Library..........................49 F
❑ Sharing 2700 T.T. Fonts.......95 F
❑ Windows at its best ....49 F
❑ Windows Graphic Viewers..49 F
❑ Windows Programs..............49 F

JEUX PC CDROM

7TH GUEST NF ....89 F
7TH GUEST + DUNE VF......195 F
A4 NETWORKS VF.............299 F
ACES COLLECTION NF.....339 F
ACES OF THE DEEP VF .....249 F
ALIEN LEGACY NF.............235 F
All New World of Lemmings 295 F
ALONE in the DARK 3 VF...299 F
ATARI 2600 Action Pack.......189 F
Big Red Adventure VF..........195 F
BIOFORGE VF.....................299 F
BUZZ ALDRIN'S NF ....99 F
CHAOS CONTROL ....289 F
CIVIL WAR VF.....................349 F
Command & Conquer VF.....329 F
COMMANDER BLOOD VF 299 F
CONSPIRACY NF..................99 F
CREATURE SHOCK VF......195 F
CRITICAL PATH ....65 F
CYBERIA ....249 F
CYCLEMANIA......................249 F
DAEDALUS Encounter VF...349 F
DARK FORCES ....285 F
DAWN PATROL VF ....295 F
DESCENT............................229 F
DIGGERS VF ....95 F
DISCWORLD VF ....329 F
DRAGON LORE VF ....249 F
DRAGONSPHERE..................99 F
DUNGEON MASTER 2 ....299 F
EARTH SIEGE VF ....235 F
ECSTATICA NF....................249 F
FIFA SOCCER VF................269 F
FLIGHT UNLIMITED VF ....345 F
FIRST ENCOUNTER VF .....269 F
FULL THROTTLE................299 F
FX FIGHTER NF..................279 F
GABRIEL KNIGHT VF........235 F
GRAND PRIX VF.................159 F
GOBLINS 3 VF ....149 F
HELL NF...............................375 F
HI - OCTANE VF..................295 F
INCA VF...............................119 F
INCA 2 VF ....129 F
INCA COLLECTION VF .....195 F
INDY CAR RACING NF ......160 F
INFERNO VF ....269 F
Internat. Tennis Open VF......299 F
JAGGED ALLIANCE VF.....299 F
KING QUEST 7 VF ....325 F
King.Quest Anthology...........249 F
KYRANDIA 2 VF...................99 F
KYRANDIA 3 VF..................229 F
LANDS OF LORE VF ....99 F
LARRY COLLECTION.........249 F
LAST DYNASTY VF............299 F
L.B.A. VF ....335 F
LEISURE LARRY 6 VF........235 F
LODE RUNNER VF.............235 F
LOST EDEN VF....................245 F
LOST IN TIME 1&2 VF ....249 F
MAD DOG MACCREE ....145 F
MAD DOG MACCREE 2 ....195 F
MAGIC CARPET VF............259 F
MEGARACE ....95 F
MYST NF ....295 F
NASCAR Track Pack NF......175 F
NBA LIVE 95 VF ....325 F
NHL HOCKEY 95 VF ....295 F
NOCTROPOLIS VF ....345 F
NOVASTORM NF.................259 F
OSCAR NF.............................95 F
OUTPOST VF ....235 F
OVERLORD NF ....99 F
PATRICIAN NF ....99 F
PGA TOUR GOLF 486..........325 F
Pinball Dream Deluxe NF......239 F
PHANTASMAGORIA VF......369 F
POLICE QUEST 4 VF...........235 F
PRISONER OF ICE VF ....299 F
PSYCHO PINBALL NF ....279 F
QUEST FOR GLORY 4 VF ..235 F
REBEL ASSAULT.................195 F
RISE OF THE ROBOTS.......120 F
SAM & MAX VF...................299 F
SHADOWCASTER NF..........99 F
SIM CITY NF.........................99 F
SIM TOWER VF...................299 F
SLIPSTREAM 5000 NF.........259 F
SPACE QUEST Collection ....249 F
SPACE QUEST 6 VF ....329 F
STRIKE COMMANDER.........99 F
STRIKER NF ....289 F
SUPER ARCADE GAMES...145 F
SUPER KARTS NF...............295 F
Super St Fighter Turbo II.......279 F
SYSTEM SHOCK ....195 F
TEMPTATION Compil NF ...349 F
T.F.X. ....230 F
THEME PARK VF.................350 F
TORNADO + FALCON 3.0 ..249 F
ULTIMATE DOOM NF ....245 F
Under Killing Moon VO ....295 F
Under Killing Moon VF.........369 F
US NAVY FIGHTERS NF ....295 F
US NAVY FIGHTERS VF ....335 F
VIRTUA CHESS VF............ 299 F
VIRTUAL POOL NF............295 F
VOYEUR ....295 F
WARCRAFT.........................289 F
WARRIORS VF....................249 F
Who Shot JOHNNY ROCK..175 F
Wing Commander III VF.......369 F
Wing Com. Armada VF.........269 F
WOODRUFF VF....................235 F

VF : Jeu en Français + notice Français / originale - NF : Notice Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

101 Sex Positions Part 2 ....220 F
BEST OF DIGITAL XTC ....149 F
BEST OF VIVID ....220 F
BLIND SPOT.........................112 F
BROTHER AND SISTER....259 F
BUSTING OUT.....................190 F
CAMP DOUBLE ....149 F
DIGITAL SEDUCTION.......159 F
DIRTY LAUNDRY ....195 F
DTC XXX TEASER ....80 F
Emmanuelle And Friends.....259 F
ENDANGERED ....129 F
FRAT GIRL DOUBLE DD .159 F
GRADUATION FROM F.U.149 F
GROUP THERAPY..............149 F
HIDDEN OBSESSIONS.......165 F
IMMORTAL DESIRES........112 F
INDISCRETION...................149 F
INTIMATE JOURNEY........112 F
MAIN STREET U.S.A..........149 F
MARRIED WOMAN ....129 F
MASK...................................148 F
MODEL WIFE......................225 F
MYSTIQUE OF ORIENT ...190 F
MYSTIQUE OF ORIENT 2.112 F
NEW LOVERS......................148 F
New Machine 6 PAK (6 CD) 385 F
NIGHT TRIPS ....245 F
NIGHT TRIPS 2 ....245 F
NIGHT VISION....................149 F
PARLOR GAMES ....112 F
PUT IN GERE.......................225 F
SECRETS ....175 F
SEX.......................................112 F
SEXUAL OBSESSION.........149 F
SINFULLY YOURS.............149 F
SIZZLE ....149 F
STEAMY WINDOWS..........148 F
SURFER GIRL ....129 F
THE COVEN.........................148 F
THE FACE............................149 F
THE SWAP TWO ....148 F
UP and Coming Executive ...149 F
VIVID SAMPLER ....35 F
WACS ....195 F
WEEKEND AT ERNIES......149 F

PC CDROM Photos

ADULT PALATE 2 ....225 F
AMERICAN GIRLS.............225 F
AMERICAN GIRLS II.........225 F
ANIMATED LUST ....85 F
ASIAN PALATE ....240 F
BEAUTIES BODACIOUS ...165 F
BLONDE BOMBSHELLS...225 F
BODACIOUS BEAUTIES ...270 F
CALIFORNIA BEAUTIES..270 F
CARTOON FANTASY ....95 F
CREME DE LA CREME.....225 F
DYNASTIC FLOWERS.........85 F
EXPOSE................................175 F
GIRLS OF VIVID.................140 F
LA TRAVIATA ....85 F
ONLY 20 ....85 F
ORAL ECSTASY..................169 F
ORIENTAL NIGHT ....85 F
RUBBER PHANTASIES......245 F
SAKURA..................................85 F
SAKURA 2..............................85 F
SOUTHERN BEAUTIES.....230 F
Teenage Street Sluts ....149 F
WOMEN OF VENUS ....195 F
WORLD'S BEST BUTTS ....149 F
WORLD's BEST BREAST ..139 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL ....85 F
CROWBERRY........................85 F
INSATIABLE WOMAN.........85 F
MEN'S CLUB..........................85 F
MOVIES FOR THE NIGHT .75 F
OBSESSIONS.........................85 F
PEARL MOVIE.......................85 F
PINK LADIES.........................75 F
PRETTY BABY ....75 F
SWEET SUMMER ....75 F
TABOO ....85 F

JEUX INTERACTIFS

CLUB CYBERLESQUE ......285 F
LE JEU DE L'OIE VF..........285 F
NIGHT WATCH ....225 F
NIGHT WATCH II ....225 F
PRIVATE PRISON VF.........285 F
SAM BOTTE VF...................295 F
SEX CASTEL........................295 F
SEYMORE BUTTS ....295 F
SPACE SIRENS ....295 F
SPACE SIRENS 2 ....295 F
STRIP POKER PRO VF......289 F
VIRTUAL VIXENS ....225 F

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Pontoise B 394 822 852

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Les envois sont effectués en Colissimo ou Distingo.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 5 CD + 20 F pour chaque 2 CD.
Toute première commande doit être effectuée par courrier (coupon de revue ou papier libre) et être règlée par chèque.

Fade to Black

PC CD-ROM

Je veux rester dans ...

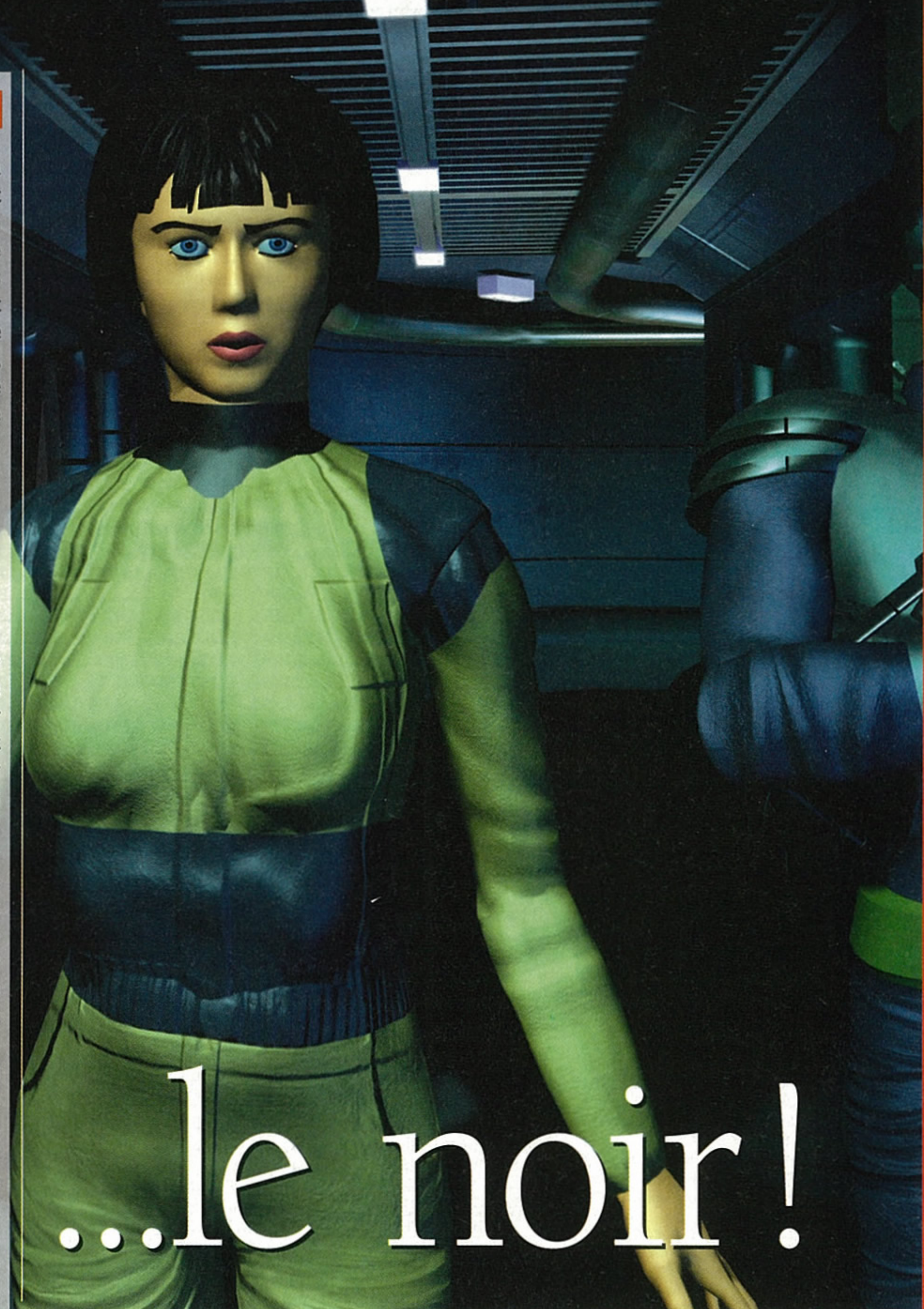
Depuis le temps que nous vous parlions de ce jeu, nous espérions que le résultat serait à la hauteur de nos espérances. Alors oui ou non ? Eh bien, il s'avère que ce jeu, mariage parfait entre l'action et l'aventure, les dépasse et de loin. Mais il nécessite une grosse config pour être parfaitement fluide.

LÉO DE URLEVAN

Nous sommes en 2190, cela fait 50 ans que Conrad dort du sommeil du juste. À la fin de Flashback, après avoir éliminé l'entité maléfique à la tête des troupes ennemies, et accessoirement avoir sauvé la Terre, il s'était placé dans un caisson de cryogénisation, histoire de revenir sur notre bonne vieille planète avant d'être complètement grabataire.

De l'influence de la force sur la guerre des étoiles.

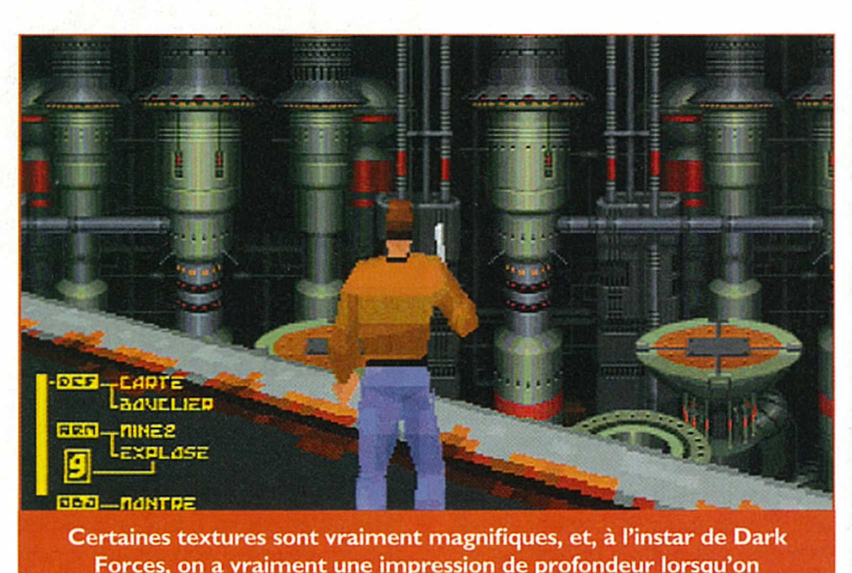
Malheureusement, le voyage ne se déroule pas complètement comme prévu : son vaisseau est intercepté par des ennemis, les Morphs, qui n'ont d'autre idée en tête que de se venger de leur défaite cuisante. Que sont les morphs ? D'où leur vient ce doux nom ? Il s'agit en fait de créatures au métabolisme très différent du nôtre dont on peut supposer qu'ils ne sont pas issus de la chimie du carbone : leur cerveau n'est pas situé à l'intérieur de leur crâne et de ce fait leur corps est dirigé à distance. Inutile de dire qu'ils n'ont pas peur de mourir. De plus, ils possèdent un atout non négligeable : ils peuvent se transformer en n'importe quoi ; imaginez un peu l'atout que cela pourrait être dans la vie courante ! Dans le jeu, c'est un peu pareil, disons que quand les morphs sentent qu'ils sont mal partis pour vous atteindre de leurs armes, ils s'énervent, ils se mettent en boule, au sens propre du terme.



...le noir !



Un amas de matière dégoulinante se met alors à ramper sur le sol, et gare si vous vous en approchez trop ! Ils vous sauteront à la gueule sans autre forme de procès et vous en mourrez car l'effet produit est une forme d'acide rongeant les chairs, ne vous laissant que la peau sur les os. Et puis, on ne sait jamais, peut-être pourrait-il prendre une apparence humaine, plaçant aini des traîtres au sein même de Mandragore. Ah oui, Mandragore, qu'est-ce donc ? Eh bien, mon cher Benoît, c'est une plante des régions tropicales qui fut beaucoup utilisée en sorcellerie (NDLR : C'est un puissant hallucinogène de la famille des solanacées, comme la datura, le tabac, les tomates et les pommes de terre. Les racines ont une forme humaine et au Moyen Age, on prétendait que la Mandragore poussait au pied des gibets, ce qui lui a valu le surnom de "petit bonhomme de potence". Il est content, Benoît ?).



Certaines textures sont vraiment magnifiques, et, à l'instar de Dark Forces, on a vraiment une impression de profondeur lorsqu'on longe ce ravin.



Voilà l'infirmerie. Cette colonne possède la particularité d'avoir une texture transparente.



L'élimination de vos ennemis est toujours magnifique.

D'autres questions ? Ah, dans le jeu ? Pour vous l'expliquer, je me dois de revenir sur le scénario avant qu'il ne m'échappe complètement dans ce sombre texte peuplé de créatures de cauchemars qui commencent à avoir une influence sur mon cerveau. Aaaah, saleté de cerveau auxiliaire ! Il veut me contrôler pour que je vous donne le moins de renseignements possibles afin que les Morphs s'emparent de la Terre. Les Morphs ont déjà envahi notre planète, je les vois tous les jours, ce sont... j'y arriverai... les ordinateurs. Je vous disais qu'ils pouvaient prendre n'importe quelle forme. Les cerveaux auxiliaires sont les réseaux et le cerveau-maître est... aah, je vais y arriver, c'est... Bill Gates. Billou est un Morph. Son nouveau projet : implanter un nouveau produit terrifiant dans chacun des Morphs pour les rendre encore plus méchants ; ça s'appelle Windows 95. Impossible à neutraliser. Notre seule chance : quelques bugs qui planteraient definitivement les ordinateurs. Aaaaah!... Les décharges se font moins fortes maintenant, j'ai dû le neutraliser un peu en écrivant cela.

De l'influence de la guerre des étoiles sur les jeux vidéo.

Après sa capture, Conrad est placé dans une cellule avec John, un humain ressemblant à ce chanteur du XXe siècle, Charlélie Couture. Ils parviennent à s'échapper, mais sont aussitôt poursuivis. Ils ne doivent leur salut qu'à l'arrivée d'un vaisseau de Mandragore, organisation luttant efficacement contre les Morphs à laquelle Conrad se ralliera tout naturellement, John en faisant déjà partie. Il fait la connaissance de Sarah, une personnalité importante de la rébellion.

Vous prenez les choses en main à ce moment-là. On vous confie des missions très variées. Par exemple, la première consiste à vous évader de la prison où vous venez encore de vous faire capturer. Oui, vous commencez à en avoir un peu marre de la tôle, ça vous rappelle Mururoa (NDLR : Ouais, à force de faire péter des tas de trucs, ça va devenir un atoll ondulé). Après vous être échappé, avoir flingué un maximum de Morphs, vous devrez trouver le code d'accès d'ouverture des portes du hangar et atteindre celui-ci où vous trouverez un vaisseau qui vous permettra de quitter cet endroit maudit. La deuxième mission consiste à libérer un professeur, l'escorter jusqu'au centre de téléportation et après qu'il vous ait donné une carte magnétique contenant un virus, vous devrez l'insérer dans l'ordinateur (cela fera exploser la base morph) et retourner au centre de téléportation alors que le chemin est bondé de mines volantes et de robots kamikazes ; le tout très rapidement car le compte à rebours est enclenché. Comme vous pouvez le constater, les missions sont très variées, et si on le classe dans le genre des jeux d'arcade, on se trompe. C'est bel et bien un jeu d'aventure/arcade auquel on a affaire ; le scénario est très élaboré au cour de ces 12 ou 13 missions. Si je dis 12 ou 13, ce n'est pas que je suis vague ou désinformé, c'est qu'effectivement il y en a 12 ou 13 selon la réussite ou l'échec d'une certaine mission. Je n'en dis pas plus pour ne pas déflorer le sujet, mais comme vous pouvez le constater le scénario a une importance cruciale dans ce jeu.



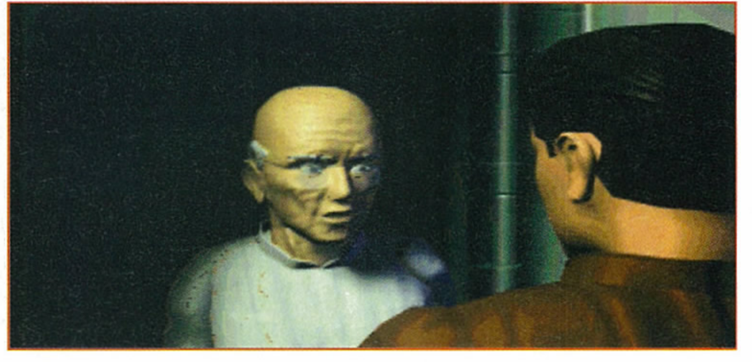
tips

- Rechargez votre arme avant d'entrer dans une piece.
- Si c'est possible, revitalisez-vous aussi avant d'entrer dans une piece.
- Gardez vos munitions les plus puissantes (balle à tete chercheuse par exemple) pour les Morphs les plus forts.
- Avant de poser le pied sur une dalle colorée, sauvegardez votre partie : elles peuvent ouvrir une porte comme elles peuvent mettre en marche une batterie de lasers.
- Aimez-vous les uns les autres !

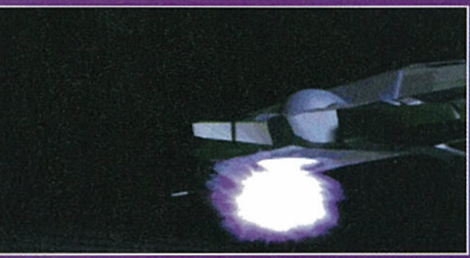
De l'influence des jeux vidéo sur la puissance des ordinateurs.

Comme vous pouvez le constater au travers des photos d'écran, tout est en 3D, que ce soit les séquences intermédiaires ou le jeu en lui-même. Ces animations sont vraiment magnifiques et très nombreuses : par exemple, à chaque fois que l'on meurt, une de ces

Voici le professeur que vous devrez escorter. Tâche pénible que de se le trimbaler. Mais c'est grâce à lui que la base explosera.



Voici la séquence où John et Conrad s'échappent de leur geôle. Alors qu'ils sont sur le point d'être rattrapés, un vaisseau de Salamandre les croise et téléporte nos deux amis à bord de leur croiseur. Sauvés ! C'est alors que John et Conrad rencontrent Sarah, ponte de l'organisation. Ils s'enrôlent immédiatement pour défendre les libertés terriennes du joug de l'impérialisme morph. "Engagez-vous", qu'elle disait...











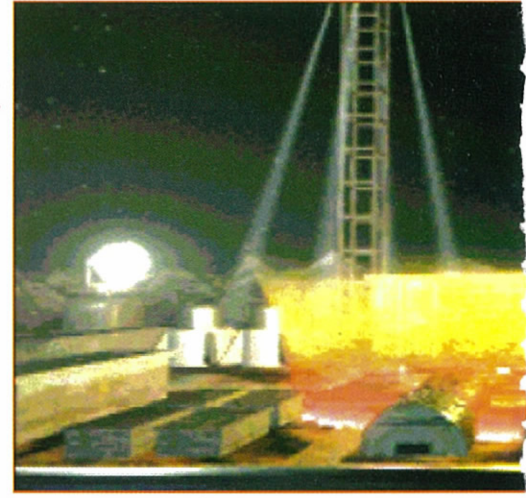






Une grande

séquences est jouée et tenez vous bien, pour chaque type de mort, l'anim est différente. En tout, une quinzaine de morts différentes, l'embarras du choix, quoi ! D'autres sont jouées aussi lors des passages d'une mission à l'autre. Le jeu en lui-même peut être visionné de différentes façons : S-VGA et deux modes VGA dont les résolutions sont différentes. C'est là qu'il me faut vous parler de la configuration de l'ordinateur. Si vous voulez faire tourner le soft en profitant du S-VGA, commencez par prendre des actions chez Intel car un pentium ou un DX4 est obligatoire. De la même manière, ne comptez pas jouer avec une machine inférieure à un DX2 66, car même sur un tel ordinateur, l'animation n'est pas complètement fluide ; disons le mot, c'est saccadé dès que l'on essaie de faire tourner le soft sur un DX2 50. C'est à la limite du jouable. De toute façon, l'éditeur dit clairement qu'il faudra une grosse config. Vous serez prévenu. Mais une fois que l'on a la bécane appropriée, les amis, quel panard ! On ne peut pas parler de fausse 3D ! On évolue vraiment entièrement entre des objets qui ont un véritable relief et on "sent" les pièces contrairement à beaucoup de jeux où les murs "fuient". Une caméra suit l'action en changeant automatiquement d'angle selon l'action qui se déroule à l'écran. Vous pourrez par exemple admirer votre personnage en vue de pied ou bien voir à travers ses yeux, en vue subjective. Pour plus de jouabilité, cet angle de vue particulier se mettra à coup sûr en marche lorsque vous aurez dégainé votre arme. La répartition du temps entre les combats et l'aventure est très bien dosée, si bien qu'on ne s'ennuie pas une seule seconde. Si, peut-être une fois... quand il s'agit d'escorter le professeur âgé, très âgé même. À peine a-t-on fait deux pas que ce malheureux est épuisé. Il faut l'attendre et gare si vous vous êtes aventuré trop loin ! Il s'arrêtera de marcher, tout bonnement. C'est plus de la vieillesse à ce niveau-là, c'est de la sénilité ! Alors il râle, cette espèce de croulant. Évidemment, si vous vous retrouvez devant votre ordinateur en effectuant cette mission, vous ne pourrez vous empêcher d'avoir une brusque envie de lui vider votre chargeur dans le buffet, ce qui ne sera pas du tout du goût de l'organisation qui bombardera immédiatement la base et vous avec. Calmez-vous donc, d'autant plus qu'avec un peu de patience la mission s'avèrera facile. En effet, le terrain de jeu est relativement petit. Méfiez-vous, d'autres sont énormes et donneront beaucoup de fil à retordre aux aventuriers les plus chevronnés,



Début du niveau 4 : fuyez, car apparaîtra un autre Morph à chaque fois que vous en aurez buté un.





Les longs couloirs de ce type sont assez rares.

quantité de détails très soignés...

car — et c'est là un des grands défauts du jeu — la carte est vraiment pourrie. On aurait pu espérer une carte en surimpression du jeu, comme dans Dark Forces par exemple. Cette carte est tellement peu parlante, que l'on arrive mieux à se déplacer en jouant de mémoire qu'en se référant à cette option. C'est vraiment dommage car c'est le petit "truc" qui gâche tout. En revanche, une multitude de petits détails dans ce jeu ont été très soignés : les menus, intuitifs et pratiques à souhait, des raccourcis claviers à volonté... Pour vous régénérer par exemple, ce n'est pas un quelconque aliment ou une fiole à absorber. Vous vous placez en face d'un certain appareil, décollez légèrement du sol tandis qu'une sphère lumineuse vous entoure. Vous voilà alors fin prêt pour retourner au feu.

Prends ça dans les dents, infâme râclure de réceptacle à vomi de bigmac.

Si, par mégarde ou par énervement, vous butiez le prof, vos amis de Mandragore n'hésiteraient pas à bombarder la base.

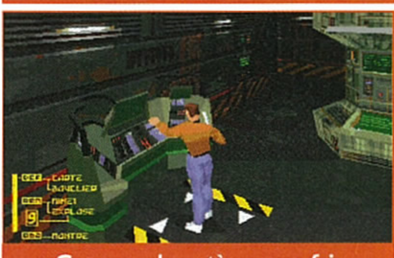
Ne vous approchez pas trop près...



Accompagnez-le à l'autre bout de la base.



C'est tentant !



Ce genre de système, une fois actionné, libère une porte, neutralise un système de sécurité etc.

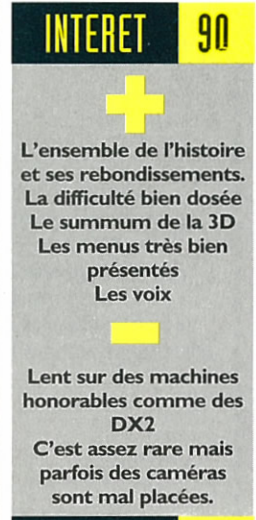
De l'influence de la puissance des ordinateurs sur la Force*.



Tout au long de la partie, on pourra remarquer des références cinématographiques évidentes. Elles sont très variées et flagrantes. Par exemple, on trouvera des clins d'œil très nombreux à certains films : de The Thing (de John Carpenter) à La guerre des étoiles (de George Lucas) en passant par Morphing (de Claude Lucas, le neveu), les amateurs apprécieront et s'y retrouveront. En effet, cela fait toujours plaisir de se souvenir d'un film alors que l'on est en train de jouer à un jeu vidéo, on participe ainsi à l'action. De plus, ce n'est pas du tout ennuyeux car ces allusions correspondent véritablement aux scènes les plus mouvementées des films suscités. Quelques autres petits plus qui font que ce jeu se place au-dessus des autres : les voix ont été doublées par des pros (avec notamment le doubleur français de Bruce Willis) et les textes ont été réécrits par un scénariste du cinéma pour donner un peu plus de crédibilité à l'ensemble.

EDITEUR : Delphine Software • DISTRIBUTEUR : PPS : (1) 43 59 47 47 • TEXTE : français • VOIX : français • NOMBRE DE JOUEURS : 1 joueur • CONFIGURATION MINIMALE : 486 DX2 66 • CONSEILLÉE : DX4 100 Prévu sur Playstation

Ce jeu dépasse vraiment nos espérances. De plus, le scénario, vraiment très bien ficelé, fait que l'on s'intéresse véritablement au jeu et à son évolution, ce qui était rarement le cas dans les jeux d'arcade.



INTERET 90

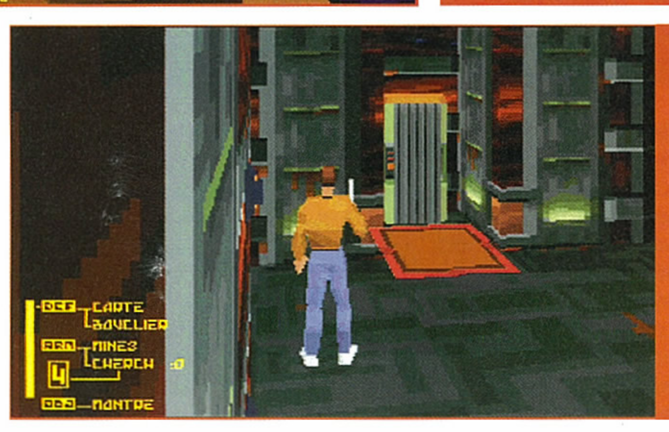
+

L'ensemble de l'histoire et ses rebondissements.
La difficulté bien dosée
Le summum de la 3D
Les menus très bien présentés
Les voix

–

Lent sur des machines honorables comme des DX2
C'est assez rare mais parfois des caméras sont mal placées.

TECHNIQUE 89



Cette plaque rose se déclenche dès que l'on marche dessus. Le problème est justement de savoir ce qu'elle déclenche.

À la fin de mission, la base ne jurera pas avec ce paysage désertique.



MEGASTAR joystick

Terminal Velocity

PC / PC CD-ROM

Avec Terminal Velocity, ce n'est rien de moins que l'un des jeux d'arcade les plus rapides de tous les temps que nous proposent les rois du shareware.

À décorner les bœufs !



Ooooh, le joli cadeau que me fait le bunker que je viens d'exploser : un bonus régénérateur de bouclier tout neuf !

REMARQUES

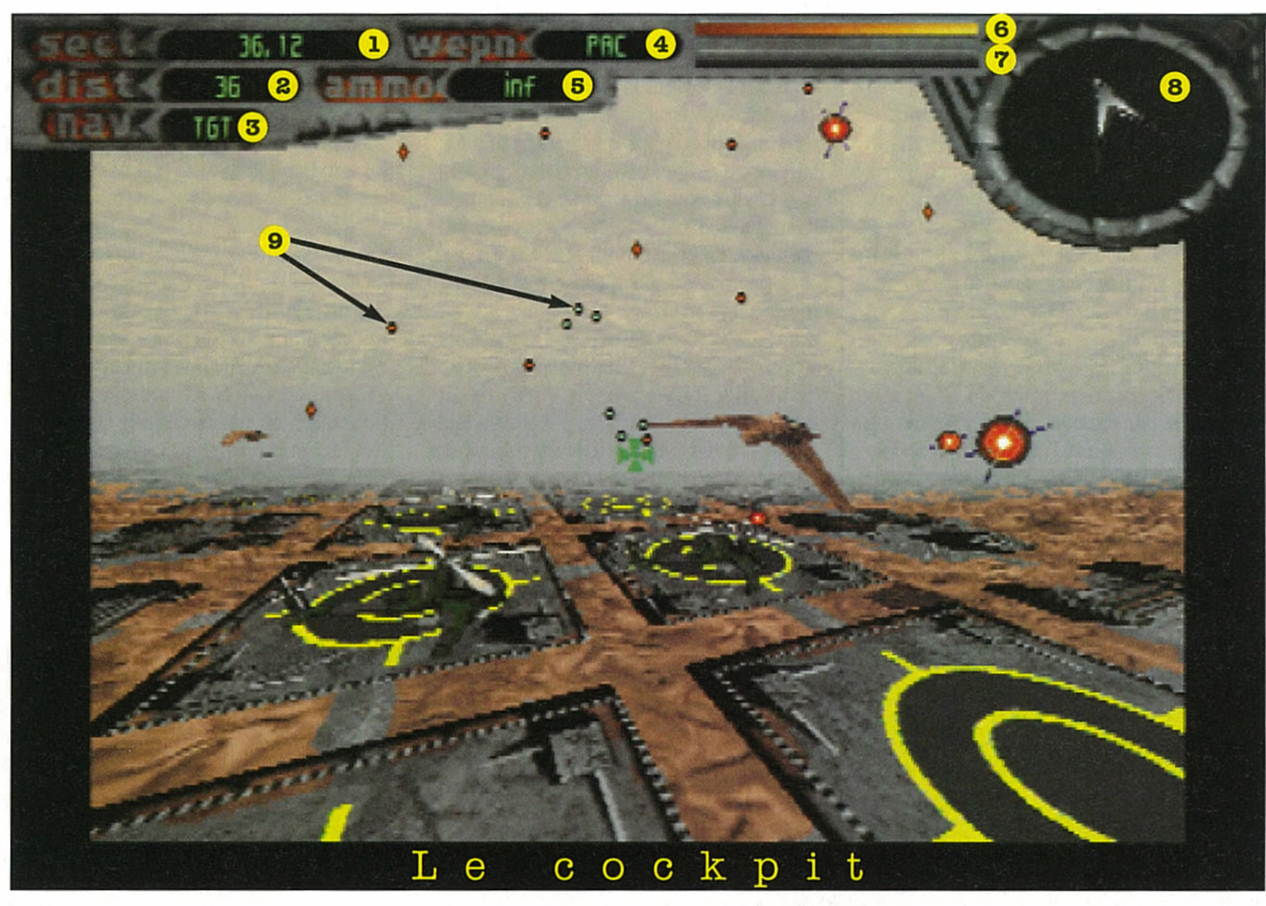
Sur la version CD-ROM de Terminal Velocity, Apogee a inclus sept de ses sharewares les plus célèbres. Au menu : Rise of the Triad 1.2, Wolfenstein 3D 1.4, Blake Stone, Aliens of Gold 3.0, Wacky Wheels, Raptor, Hocus Pocus, et Duke Nukem 2. Une initiative à saluer bien bas !

PINKY

Fouyouyou, en voilà un soft qui décoiffe ! Moi, si j'étais fabricant en gels capillaires, je me dépêcherais de sponsoriser ce jeu-là et pas un autre ! Si jamais vous avez l'intention de jouer à Terminal Velocity, je vous conseille au préalable de munir votre siège de harnais si vous voulez conserver votre colonne vertébrale intacte. Ne vous tournez jamais non plus dos au moniteur durant une partie, vous auriez les oreilles décollées pour le reste de l'année ! Je pourrais continuer sur ce thème et vous conseiller de vous munir d'un passe-montagne pour éviter que votre nez ne gèle, mais je pense que le message commence à passer : Terminal Velocity porte bien son nom. À première vue, on pourrait le prendre pour le descendant d'un logiciel comme Descent, puisqu'il s'agit ici aussi d'évoluer librement dans un univers (à 360°) restitué en 3D mappée. Mais ce serait mésestimer deux facteurs des plus importants. Tout d'abord, sous des dehors de simulateur de vaisseau spatial, TV est surtout et avant tout un jeu d'arcade, bien moins orienté sur la réflexion que son aïeul. Mais comme il est essentiel pour un pur jeu d'action d'être irréprochable techniquement parlant, le petit dernier d'Apogee enfonce littéralement son ancêtre sur le plan de la rapidité. Sale gamin, c'est jeune, ça ne sait rien et ça n'a d'autre préoccupation que de pousser la génération précédente dans la tombe ! Rapide, le chasseur dont vous disposez l'est donc bien plus que vous ne pourriez le croire, mais ce n'est pas du luxe, Valentine, quand on voit dans quelle situation se trouve la Terre alors que vous vous apprêtez à effectuer votre premier vol !



Tout ce qui bouge ne vous veut pas forcément du mal dans TV. Ces véhicules sur chenilles, par exemple, sont totalement inoffensifs... mais il est si difficile de se retenir de les éparpiller aux quatre vents !



1 Cet indicateur de votre position géographique se révèle très pratique lors des derniers niveaux.

2 La distance qui vous sépare de votre prochain objectif...

3 Ici est indiquée la nature de la mission en cours. Ainsi, TGT indique que vous devez rechercher une cible.

4 L'arme sélectionnée apparaît ici...

5 ...et les munitions restantes là.

6 La jauge de votre bouclier. À surveiller de très près !

7 Votre indicateur de vitesse.

8 Votre radar de courte portée s'active si vous désélectionnez le Heads Up Display. La flèche, lorsqu'elle pointe vers le nord, vous indique que vous êtes sur la bonne direction pour atteindre votre prochain objectif.

9 Mon gadget préféré ; le radar grand format peut être positionné en surimpression pour que vous puissiez toujours savoir où vous allez tout en gardant l'œil sur les ennemis qui vous sont proches.

Planète, forte dens. en eau, ch. sauveur bronzé

Faut vous dire que nous sommes le 2 septembre 2704 après Machin, alors que les hommes croient avoir mis en place un système rendant toute guerre impossible. La Terre ne s'est pas trop mal débrouillée jusque-là dans ses rapports diplomatiques avec les civilisations extraterrestres découvertes, puisqu'elle a réussi à les réunir en une grand alliance commune, l'ASFAR, qu'elle préside sous le nom de Sol. En vertu d'un traité signé par tous les adhérents de l'ASFAR, toute agression envers un autre membre est déclarée illégale. Vous allez me dire que ce que font les Serbes en Bosnie ne l'est pas moins, que les condamnations de l'ONU font bien rigoler les agresseurs. Soit ! C'est aussi ce que se sont dits les membres de l'ASFAR qui ont opté pour une centralisation de tout l'armement des planètes impliquées sous une seule et même bannière, celle du Perimeter Defense Security. L'avantage de cette solution était double : s'assurer que toutes les forces armées participeraient à la défense d'un planète-membre attaquée, et surtout qu'aucun petit malin ne puisse lancer d'offensive-surprise contre ses voisins. Le commandement du PDC est confié à un réseau informatique du nom de Tachyonet, et ainsi règne durant 70 ans une paix absolue. Mais voilà qu'arrive le 2 septembre 2704, et avec lui s'évanouissent toutes les illusions entretenues au sujet de la fraternité éternelle. Que s'est-il donc passé ? Patrick Juvet a-t-il fait sont 459ème comeback ? Les Américains ont-ils élu un président compétent ? C'est bien pire que cela, j'en ai peur, puisqu'en ce jour funeste toutes les armadas des sytèmes solaires alliés donnent simultanément l'assaut à la planète bleue ! Le raid surprise est dévastateur : onze des principales métropoles terriennes sont entièrement rasées, on dénombre des millions de morts. Le plus surprenant dans l'histoire, c'est qu'aucune des planètes impliquées dans l'attaque n'avait d'intention belliqueuse, c'est le système informatique des PDC qui est à mettre en cause ! Quelque chose ou quelqu'un a pris le contrôle du Tachyonet et s'en sert contre notre planète. Vous êtes l'un des meilleurs pilotes de chasse terrien encore en vie, c'est pourquoi l'on vous a confié l'appareil le plus rapide et le plus dangereux que la technologie terrienne ait jamais créé. Votre mission, que vous l'acceptiez ou pas, sera de remonter jusqu'à l'ordinateur central de chacune des planètes en question afin de désactiver le PDC.

Même en VGA, les explosions demeurent très spectaculaires.

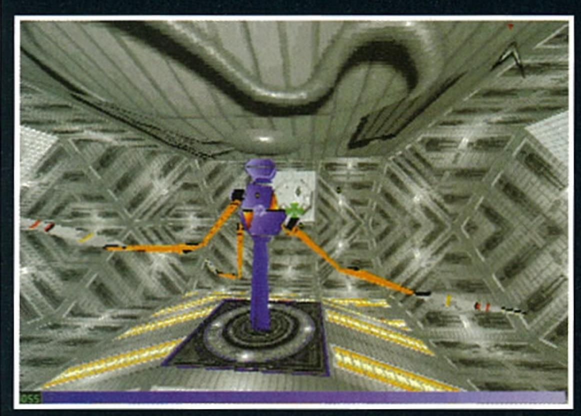
J'ai parfois l'impression de distinguer certaines influences dans Terminal Velocity. Ce vaisseau, par exemple, où l'ai-je donc déjà vu ?

Sabre au clair !

Comme vous vous en doutez sûrement, l'accueil que l'on vous a réservé sur chacune des huit planètes que vous allez visiter – auxquelles s'ajouteront un astéroïde et une station orbitale géante – est des plus chauds. D'un côté, nous avons un pilote émérite à bord de son chasseur ultra-moderne ; de l'autre, des centaines de tourelles de DCA, des vaisseaux par dizaines, des chars d'assaut, et que sais-je encore. Votre tâche consiste à remplir les divers objectifs qui vous sont proposés durant votre vol par le commandement. Il peut s'agir de débusquer puis d'exterminer une cible, de rallier un point précis ou encore d'emprunter un tunnel souterrain. Une fois chaque mission remplie, la suivante vous est immédiatement communiquée et ainsi de suite jusqu'à ce que vous receviez l'ordre de rallier le "jump point" à partir duquel vous vous échapperez dans l'espace. Il faut réussir trois de ces séries d'objectifs avant de pouvoir affronter le boss et ainsi triompher définitivement de chaque monde. Si l'on additionne toutes les planètes, cela fait tout de même trente missions différentes à accomplir, ce qui est assez appréciable pour la durée de vie du logiciel. Afin d'offrir un peu de variété, l'action n'est pas cantonnée à la seule surface des mondes où vous évoluez, puisqu'il vous est possible, en tirant franchement sur le manche, de grimper jusqu'au-dessus de la couche nuageuse, histoire de vous retrouver entre les astronefs. De plus, toutes les planètes comportent également des couloirs souterrains qu'il est également possible d'emprunter pourvu que vous trouviez les entrées des tunnels en question. Dans ces étroits boyaux, vous slalomez à grande vitesse entre les parois, portes coulissantes et autres petites surprises préparées par le PDC. Parfois, vous aurez même la surprise de déboucher au beau milieu d'une gigantesque base souterraine où sont parqués hélicoptères et vaisseaux ennemis, à la merci de vos tirs ! Globalement assez délicats à emprunter, les souterrains ont cependant le bon goût de vous récompenser car ils recèlent de nombreux bonus à votre intention. Évidemment, vous allez pouvoir améliorer votre vaisseau au fil des parties de Terminal Velocity à l'aide de divers

Quelle plaie, ces boss !

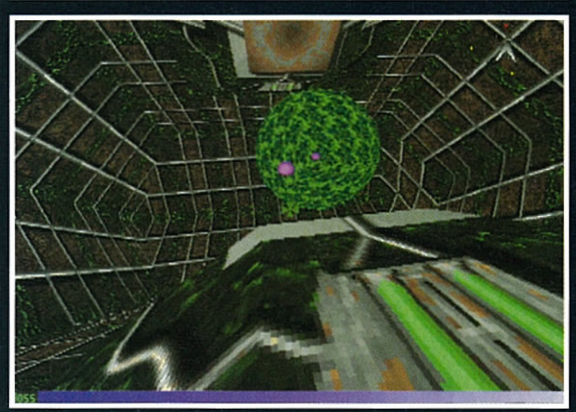
Allez, hop, un petit échantillonnage des dix boss que vous allez pouvoir rencontrer dans Terminal Velocity.



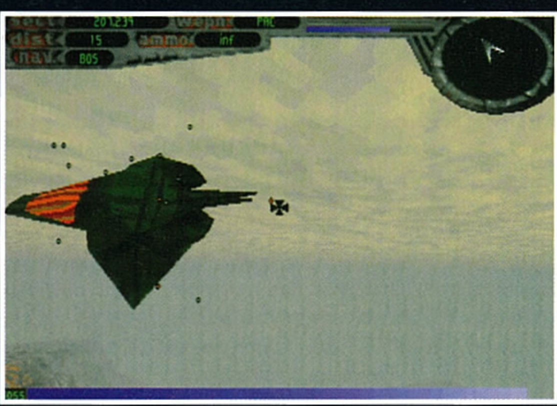
Si vous avez joué à la version shareware de Terminal Velocity, vous connaissez déjà sûrement ce gardien que j'ai affectueusement surnommé la chauve-souris (parce qu'il est suspendu au plafond, sur la photo, c'est moi qui ai la tête en bas). Vous en débarrasser ne devrait pas vous poser trop de problèmes... pourvu que vous compreniez comment désactiver son bouclier !



C'est au terme de Tei Tenga, une planète qui n'est pas sans rappeler Dune, que vous aurez l'occasion d'affronter un tout nouveau prototype de chasseur-bombardier furtif répondant au nom de Thundercraft. Un bon conseil : faites comme moi, amenez-le en altitude, au-dessus des nuages, afin de pouvoir l'affronter seul à seul, sans être gêné par ses acolytes.



Ce boss de forme sphérique est sans doute le plus décevant de Terminal Velocity. Comment ça, vous ne voyez personne ? Ben si justement, c'est la boule, là, au fond. C'est tout ? Ben oui. Ah non, lorsque vous le détruisez une première fois, il se métamorphose en... une autre boule, encore plus laide, et c'est reparti pour un tour. Là aussi, la clef du succès réside dans la mobilité.



Cet être étrange porte pour nom "Dragon de Magma", et on peut le rencontrer sur Ositsho, la planète la plus chaude de Terminal Velocity. Il s'agit en fait d'un colosse qui ne cesse de vous expédier des boules de feu dans la tronche si vous avez la mauvaise idée de rester sur place plus d'une seconde. Conclusion : foncez !

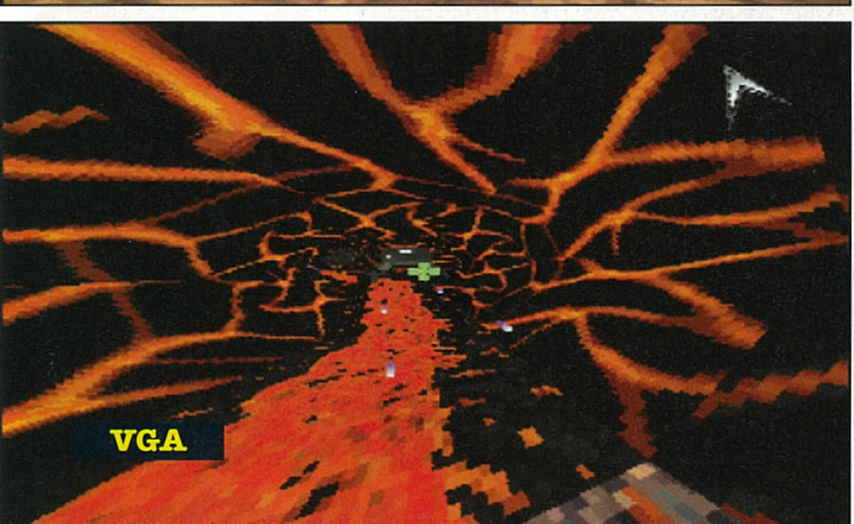


C'est sur le gigantesque vaisseau/base spatiale Moon Dagger que vous rencontrerez cet émule de Gueulederat, pardon, de Goldorak. Attention, à l'inverse des précédentes, cette photo a été prise en mode VGA, pour que vous puissiez vous faire une idée du rendu également dans cette résolution. Bien sûr, c'est moins beau, mais qu'est-ce que ça speede !

La résolution du plus fort est toujours la meilleure...









Selon votre configuration, Terminal Velocity, en plus d'être très rapide, oscillera entre les adjectifs "jolis" et "carrément superbe". Si vous disposez d'un Pentium, nul doute que vous préfériez passer en mode "haute résolution", mais sachez que le prix à payer est des plus conséquents : il faut 12 Mo de RAM pour afficher l'action en S-VGA, et pas moins de 16 Mo pour y ajouter les textures en haute résolution ! Et naturellement, pour animer tout cela sans trop de saccades, vous avez intérêt à disposer d'une carte vidéo de bonne qualité. Enfin, ne nous plaignons pas trop, les choses s'améliorent tout de même... souvenez-vous de Magic Carpet, totalement injouable en S-VGA, même sur Pentium 100 !

power-up que laissent échapper vos ennemis en même temps que leur dernier soupir. Lasers, missiles, canon à ions ou bonus régénérateurs de boucliers et pastille d'invisibilité temporaire : il vous faudra pas mal de temps avant d'avoir découvert toutes les petites gâteries que vous offre TV. Quoique... à bien y réfléchir, voilà un logiciel si prenant qu'il ne vous faudra sans doute pas tant de temps que ça pour l'explorer à fond, au prix de quelques nuits blanches, bien sûr ! Car s'il demeure relativement simple dans ses objectifs et son maniement, Terminal Velocity est en revanche tout simplement irréprochable sur le plan de sa réalisation.

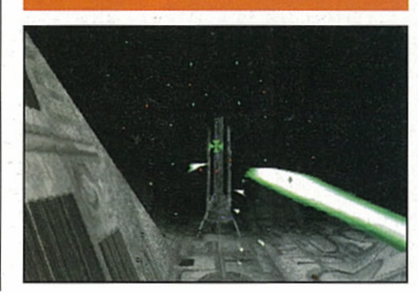
Un bijou de programmation

Côté sonore pourtant, on aurait pu se formaliser de ce que les musiques ne soient pas lues directement depuis le CD en lieu et place des productions Soundblaster présentes, même si ces dernières tirent honorablement leur épingle du jeu. Mais ce demi-faux pas est rattrapé par des bruitages remplissant fort bien leur office, telles ces explosions ou post-combustions restituées avec réalisme. Graphiquement, TV est également une réussite, surtout en S-VGA. Certaines textures du sol sont tout simplement superbes, les tunnels souterrains ne sont pas en reste et les vaisseaux, tourelles et véhicules terrestres sont bien plus réalistes que dans Descent. De plus, de par le nombre élevé des mondes différents – chacun a ses propres ennemis – on est toujours tenté d'en faire une "petite dernière", histoire de voir de quoi est faite la planète suivante. Mais comme je vous le disais plus haut, l'atout n°1 de ce shoot'em up demeure sa stupéfiante animation, sans doute en partie grâce aux effets de brouillard qui masquent le paysage au loin, technique déjà employée dans Magic Carpet. Mais attention, l'essentiel du logiciel consiste à tirer dans le tas, tirer, tirer, tirer, et de temps en temps... tirer. Les amateurs de réflexion risquent donc de le trouver un peu monotone à la longue, mais pour les autres, ceux qui ne cherchent qu'à se défouler un bon coup, TV n'est pas recommandé, il est OBLIGATOIRE.



GENRE : Arcade • EDITEUR : Apogee • DISTRIBUTEUR : US Gold • TÉL : (1) 41 06 96 70 • TEXTES : VF • 8 joueurs en réseau • CONFIGURATION MINIMALE : 486DX, 4 Mo de RAM • CONFIGURATION RECOMMANDÉE : 486DX2 66, 8 Mo de RAM.

Un excellent jeu d'arcade, beau et étourdissant de vélocité.







Are You Afraid of the Dark ?

PC CD-ROM

Au théâtre ce soir.



Basé sur une série de télévision récemment diffusée, ce jeu est plutôt destiné à un public relativement jeune bien qu'on y aborde des thèmes horrifiques, car tout reste en effet assez gentil. Mais les plus grands apprécieront aussi ce soft grâce à son graphisme vraiment très beau.

INTERET 75

+

La qualité du graphisme
La variété des décors
C'est plaisant à jouer

–

La facilité
C'est un peu gnan gnan... cucul la praline quoi !

TECHNIQUE 65

LEO DE URLEVAN

Un groupe de jeunes gens campe en forêt lorsque la nuit vient ; l'un d'eux prend la parole et raconte à ses amis une histoire qui fait peur, en essayant d'apporter le plus d'authenticité au récit. Ce jeu commence ainsi, et ce sont les fariboles débitées par l'un d'eux auxquelles vous allez jouer. Vous incarnez une équipe de deux personnages, une fille et un garçon, à laquelle peut facilement s'identifier chacun des abrutis qui font les cons en pleine forêt alors qu'on est quand même vachement mieux dans un bon lit bien douillet, sans moustiques, sans araignées, sans Claude Lucas (brrr ! la bête des bois). Une tronche de premier de la classe prend donc la parole pour nous conter l'aventure du maléfice d'Orphéo. Va-t-elle bien se terminer ? C'est à vous de jouer...

Dans les bras d'Orphée

Tout commence devant un théâtre où deux adolescents ont envie de pénétrer, histoire de se faire peur. En effet, cet endroit est fermé. Mais après être passés par la porte de sortie, dans une ruelle sombre et sinistre, ils parviennent à y entrer. Évidemment, sinon il n'y aurait pas d'histoire ! À peine à l'intérieur, voilà qu'un fantôme se précipite sur eux et que la porte se bloque comme par enchantement. Tout de suite après, le grand Orphée, le célèbre magicien, fait son apparition. Il devrait avoir dans les cent ans, mais il paraît en avoir cinquante. Si l'intrigue paraît très simple et linéaire à souhait, sachez que cela se complique au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu et que derrière tout cela se cache un scénario loin d'être inintéressant. Pour vous mettre en bouche, sachez qu'Orphéo est sous l'effet d'un maléfice, qu'il n'est pas si vilain que ça et que la seule erreur de sa carrière fut de choisir comme partenaire sur scène sa fille Elisabeth, plutôt que sa sœur. Cette dernière, très jalouse, un peu sorcière, pas vraiment gentille, envoya Elisabeth derrière le miroir, dans le royaume du néant et transforma son père en un monstre de furiosité. C'est une fois de plus à vous qu'incombera la tâche de réorganiser tout ce cirque : faire disparaître le maléfice. Pour cela, il vous faudra trouver des passages secrets, les objets personnels d'Orphéo, actionner toute sorte de mécanisme en incarnant tour à tour la fille, le garçon ou les deux à la fois.

Vous vous baladez un peu comme dans Myst ou Jyst dans de très nombreux décors (en 3 heures de jeu, j'ai eu sur mon écran au moins 300 images différentes). Les images sont d'excellente qualité, en S-VGA, alternant les digits et les dessins, incrustant de temps à



Perfect Golf

PC CD-ROM

Nul n'est parfait !

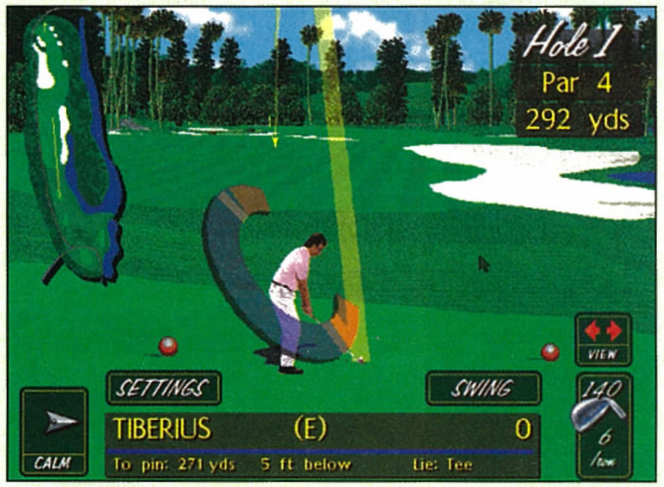
Iansolo



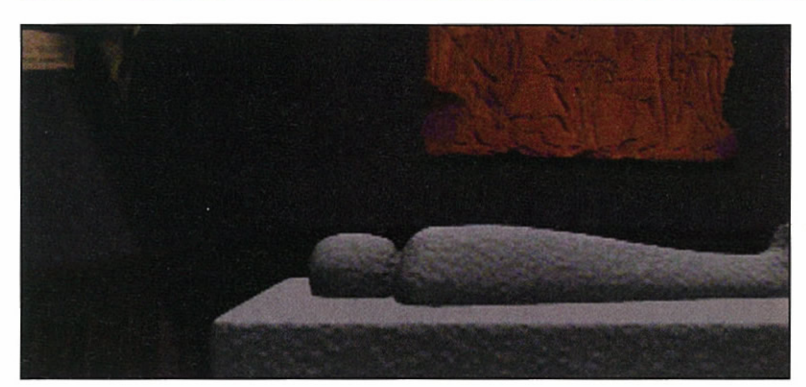
EDITEUR : Empire • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8 • CONFIG. MINIMALE : 386 avec 4 Mo de Ram et 500 ko de mémoire conventionnelle, • PLACE DISQUE DUR: 5 Mo

Un jeu de golf si réaliste que vous pouvez presque sentir l'odeur du gazon!". C'est pas moi qui le dis, mais Empire. Car à la différence de Links 386 ou PGA Tour Golf, Perfect Golf ne reconstitue pas le terrain en 3D mais s'appuie sur des photographies réelles des parcours. Les parties se déroulent depuis une perspective en caméra subjective et on ne voit donc pas le swing du joueur. À l'usage, on constatera que c'est plutôt joli et que l'affichage du décor se fait plus rapidement que sur Links. Le revers de la médaille avec cette technique est qu'on ne peut stocker une infinité de vues différentes. Du coup, sur le green, on voit toujours le trou de loin.

En résumé, on pourrait dire que Perfect Golf est moins complet que Links ; pourtant sa simplicité et l'interface, agréable, en font un programme qui tient la route. Ainsi on ne peut pas déplacer le joueur par rapport à la balle. On contrôlera donc la direction de la frappe en déviant à gauche ou à droite en fin de swing. Sur le green, on n'a pas de vue en coupe mais juste un indicateur de pente. Par contre, avant chaque coup, Perfect golf affiche une vue satellite du terrain : option très pratique. Les bruitages sont un peu exagérés : c'est à se demander si c'est une balle qu'on maltraite ou bien une casserole. Mais l'intensité de la partie est ravivée par des commentaires digitalisés en anglais. C'est que Monsieur le cadre sup' qui joue à Perfect Golf est quelqu'un d'important ; et le caddy se doit d'être suffisamment obséquieux. D'ailleurs, le programme est prévu pour fonctionner avec un vrai club de golf à infrarouges, le périphérique de base du cadre dynamique. Perfect Golf tient sur 2 CD. En plus d'Harbour Town qui sert de parcours de base, on pourra découvrir Cœur d'Alène en Idaho. Évidemment, Empire annonce que d'autres parcours supplémentaires suivront.

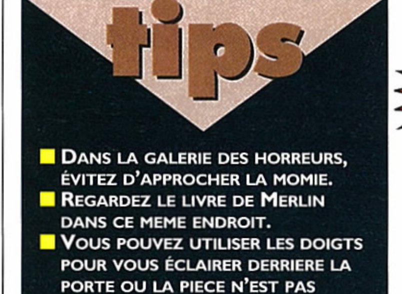






autre des photos dans des univers 3D. Il faut vraiment se tourner dans tous les sens pour parfois trouver un passage secret. Malheureusement, la longévité de ce jeu est compromise par le manque d'énigmes et la facilité à les résoudre. Il est sauvé par la grandeur du terrain de jeu : on visite le théâtre de fond en comble. N'hésitez pas à passer dans le musée des horreurs (oui, c'est un théâtre bizarre !). En revanche, on ne pourra pas reprocher à ce jeu d'être linéaire car les actions se font vraiment dans un ordre anarchique à souhait.

EDITEUR : Viacom Newmedia • DISTRIBUTEUR : CIC Video Tel : (1) 40 94 10 11 • VOIX ET TEXTES : en anglais • NBRE DE JOUEUR : 1• CONFIG MINI : 386 DX 33



- Dans la galerie des horreurs, évitez d'approcher la momie.
- Regardez le livre de Merlin dans ce meme endroit.
- Vous pouvez utiliser les doigts pour vous éclairer derriere la porte ou la piece n'est pas éclairée.

Ce jeu est destiné au grand public (il n'est pas gore du tout malgré le sujet) et par conséquent pas très difficile. Son grand atout est sa prise en main et son très joli graphisme.





Command & Conquer

PC CD-ROM

Mission accomplie







Loué soit Westwood pour avoir donné le jour à une suite du célébrissime Dune 2 ! Attendu comme peu de softs ont le privilège de l'être, Command and Conquer ne déçoit pas le moins du monde ceux qui ont placé en lui certains espoirs.

PINKY

S'il existait un concours de la "secte la plus mal nommée", nul doute que B.O.N. (Brotherhood of Nod, la "Confrérie de Nieu") serait placée dans le peloton de tête. Non content de plumer ses adeptes - quand ce n'est pas de les violer, il n'y a pas que le boulot dans la vie ! - ce culte maléfique est de surcroît devenu si puissant qu'il s'est tout bonnement constitué une armée ultramoderne qu'il exploite à des fins terroristes. Aussi, lorsque l'on découvre un nouveau minerai aux propriétés extraordinaires, le Tibérium, c'est tout naturellement que se déploient les unités NODiennes sur les territoires les plus riches, c'est-à-dire principalement en Europe de l'Est. Pour s'opposer à cette vague d'assaut, une force mandatée par l'ONU (depuis quand prennent-ils des initiatives, ceux-là ?) est créée, la Global Defense Initiative. Comme ce fut le cas pour Dune 2, vous allez pouvoir choisir votre camp, GDI ou NOD, afin de le mener jusqu'au même but : la possession des précieux territoires tibérifères.

Le wargame extraterrestre

Si vous vous inquiétez pour ma santé mentale à la lecture de l'intertitre précédent, rassurez-vous, je ne suis pas en crise, car s'il n'est nulle part dans C&C question d'aliens, c'est en effet l'impression que produit ce soft dans la jungle des wargames statiques et tristounets. La raison tient en deux mots : temps réel ! Dans C&C, il n'est pas question de tours de jeux, vous devez vous-même maintenir tout votre petit monde constamment en évolution à la force du poignet. Vous construisez des bâtiments tels que des centrales électriques, des radars, casernes ou usines, produisez des troupes ou véhicules, déplacez telles unités de fantassins équipés de bazookas dans une forêt pendant que vos blindés progressent par la route, et tout cela simultanément ! Évidemment, tout cela coûte fort cher, vous aurez donc besoin de vous approvisionner en Tibérium à l'aide de camions et de raffineries. Fort heureusement, les commandes sont très simples, il suffit de cliquer sur une unité militaire pour pouvoir lui affecter un ordre, de cliquer sur une usine pour qu'elle se mette à produire. Petit détail qui tue : si vous voulez donner le même ordre à un grand nombre d'unités, il vous suffit de tracer à l'aide de la souris une "boîte" autour de ces armées pour toutes les sélectionner. La grande classe ! Mais ce n'est pas tout ! Dans C&C, chaque territoire à conquérir est représenté par une mission bien précise. Parfois, il s'agira juste de récupérer un objet ou de faire sauter un bâtiment ennemi, auquel cas vous pouvez vous retrouver au départ à la tête d'une splendide armée composée... d'un seul homme, un commando au béret rouge, il est vrai. On se croirait alors presque au milieu d'une partie de Cannon Fodder ! Parmi les autres innovations, on dénombre des civils avec leurs villages, fermes et églises, un nombre astronomique d'armes et de véhicules différents, ainsi que la présence de séquences intermédiaires de toute beauté entre les missions. Je ne vous ai pas parlé des bruitages et musiques ? Ils sont à la mesure du reste, c'est-à-dire parfaits. Bien plus beau que Dune 2, plus prenant, plus varié, et offrant la possibilté du multijoueur si l'on dispose de machines reliées, Command & Conquer est tout simplement un jeu exceptionnel !

EDITEUR : Westwood Studios • DISTRIBUTEUR : Virgin Tél : (1) 53 68 10 10 • TEXTES ET DIALOGUES : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 2 • CONFIG. MINI : 486dx33

INTERET 90

+

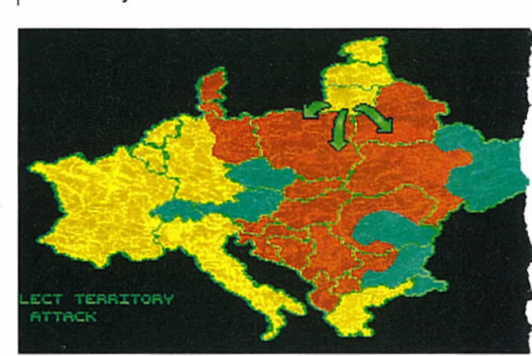
Le graphisme fin et détaillé.
La diversité des actions et stratégies possibles
Le stress du temps réel !
La simplicité et l'ergonomie des commandes
Le mode multijoueur

–

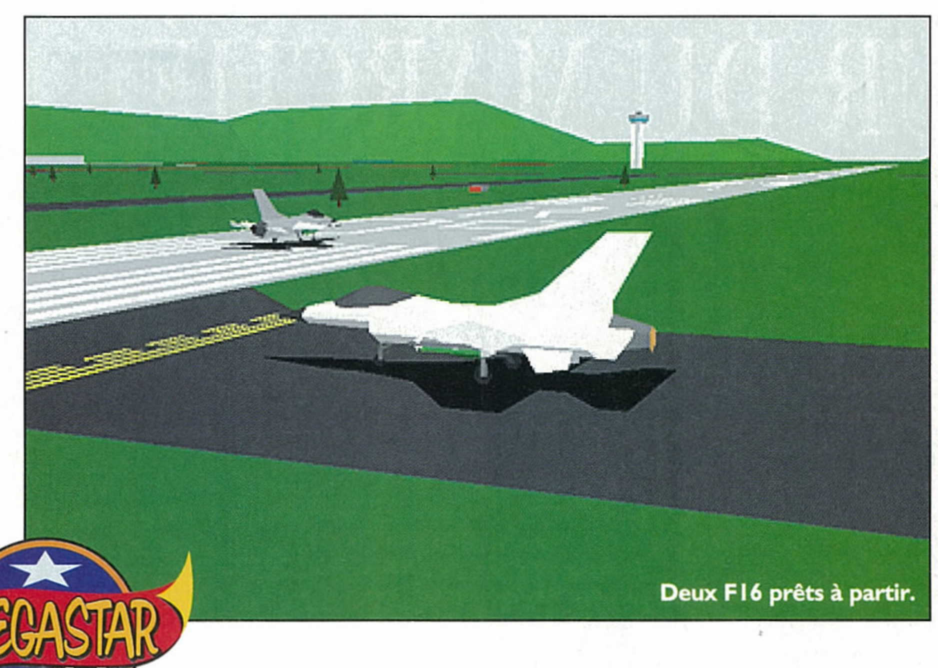
Tout ça manque un peu de buts et de ballons de foot.

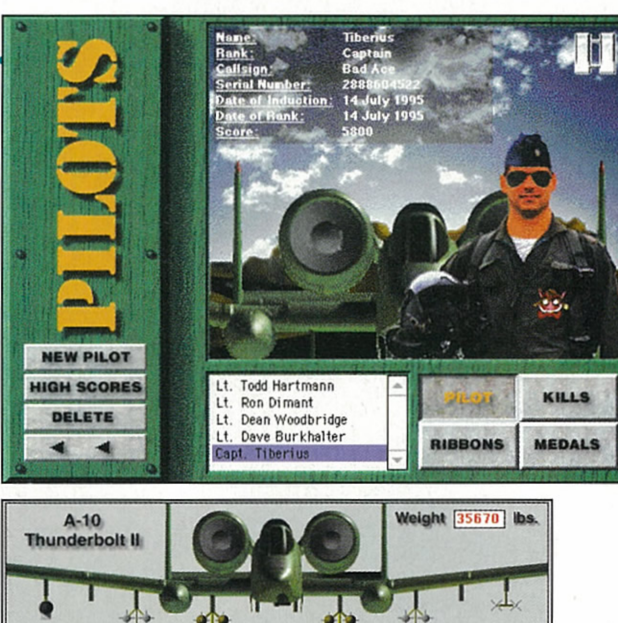
TECHNIQUE 80

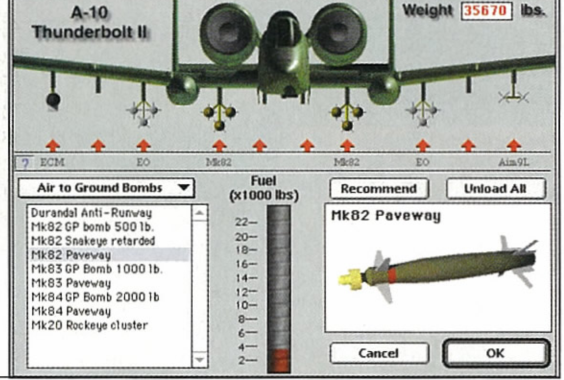




Pour un logiciel comme Command & Conquer, assumer la descendance de Dune présente des avantages et des inconvénients. Si son grand frère lui a tracé la voie du succès en laissant aux joueurs un souvenir impérissable, il n'en a pas moins oublié d'apporter quelques exigences. La suite officielle de Dune 2 se devait absolument d'être un grand jeu. Ce qu'il est.


Deux F16 prêts à partir.





MEGASTAR joystick

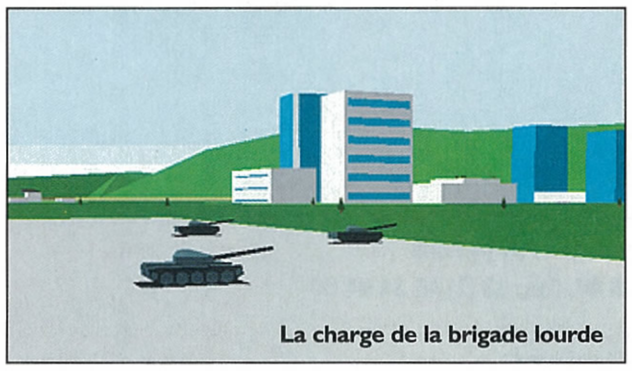
A10 Attack!

MAC DISQUETTES

De quoi dépasser Mac II...

Non, l'A10 n'est pas qu'une autoroute. C'est aussi un avion, que Parsoft, créateur de Hellcats, nous propose de piloter dans ce simulateur de haut niveau.


Attention de ne pas vous faire repérer


La charge de la brigade lourde

TIBÉRIUS

Quelque part en Allemagne... Une mission de reconnaissance a repéré une réserve de carburant. Ma mission consiste à la détruire afin de priver nos ennemis de leur précieux carburant. Trois A10 sont à ma disposition, et je décide d'en utiliser deux. Après avoir choisi mes pilotes, j'arme mes appareils. Je sélectionne quelques bombes, mais aussi des missiles air-air et air-sol, car on se sait pas ce que l'on va rencontrer. Je consulte ensuite la carte tactique, afin de déterminer les plans de vol. Enfin, je décide de prendre le contrôle d'un des deux appareils. Je mets en route les moteurs, et me dirige lentement vers la piste de décollage. Je positionne les flaps à 20°, mets les gaz, puis active le pilote automatique qui m'emmènera jusqu'au premier waypoint. Quelques minutes plus tard, l'objectif est en vue. Une série de missiles bien ajustés, un bombardement en règle, je laisse mon coéquipier détruire le dernier réservoir, et il ne nous reste plus qu'à rentrer à la base, afin de prendre connaissance de notre prochaine mission.

Un simulateur plus que complet

Sept autres missions vous attendent, de plus en plus délicates et complexes. A10 Attack! se distingue par un aspect tactique assez poussé. Pour chaque mission, vous devez affecter à chaque appareil (A10 mais aussi F16) une trajectoire et une mission précise, par exemple attaquer tout navire rencontré. En fait, vous n'êtes même pas obligé de piloter un A-10 ! Un peu comme dans Flight Commander, une mission peut être accomplie de manière entièrement automatique, à partir de vos instructions.
Il est possible de «visiter» chaque appareil, qu'il soit allié ou ennemi. Vous pouvez ainsi assister au combat de n'importe quel point de vue, qu'il s'agisse d'avions, de navires, de radars ou de chars ! En tout, plus de 20 modèles. Mais vous pouvez bien sûr prendre le contrôle d'un A10. Le tableau de bord est complet et reprend exactement celui d'un véritable A10. Toutes les commandes ont un raccourci clavier, mais il est également possible de les activer à la souris, en cliquant directement sur le tableau de bord. L'appareil est assez délicat à manier (il paraît assez lourd en fait), mais au bout de quelques heures on arrive à le piloter correctement. D'ailleurs, quatre mis-

sions permettent de se familiariser avec la bête : Décollage, Atterrissage, Combat air/air (dans un canyon !) et Combat air/sol. Vous pouvez même vous contenter de piloter l'A10 en simple touriste, ou en combattant, en choisissant une des deux options du menu «Quick Start».

Des détails qui tuent

De nombreux petits «détails» agrémentent la simulation. Ainsi, près du point de départ de la première mission, des voiliers naviguent tranquillement dans le port. Des véhicules se déplacent sur les routes, un camion-grue roule au milieu de la tourmente du bombardement des réservoirs ennemis. Vous distinguez des routes, des ponts, des bâtiments, des villages. La nuit, vous pouvez observer des étoiles, et le jour la couleur du ciel change selon que vous tourniez le dos au soleil ou que vous lui fassiez face (mais attention à l'éblouissement !). Bref, tout un ensemble de détails qui rendent cette simulation très réaliste, malgré un rendu des objets assez simpliste. De plus, pour les plus équipés d'entre vous, sachez que le jeu peut gérer jusqu'à trois moniteurs ! Tous les joysticks, accessoires indispensables pour ce jeu, sont gérés, et on peut utiliser des moniteurs depuis le 13» (640 x 480) jusqu'au 21» (1152 x 870). Plusieurs options de simulation permettent de régler le niveau de détail (étoiles, nuages, textures,...) et de combat (collision avec le sol, avion indestructible,...). Testé sur un 7100 avec écran 16», le jeu se révèle particulièrement fluide, même si quelques ralentissements se produisent quand il y a beaucoup d'objets sur le champ de bataille.
Enfin A10 repose sur le système Virtual Battlefield Environment (VBE), qui permettra grâce à l'adjonction de plug-in de prendre le contrôle d'autres avions, mais aussi de tanks ou de navires... D'autres théâtres d'opérations devraient également voir le jour. Ça n'est donc que le début d'une longue série de batailles.

ÉDITEUR : Parsoft • NOTICE ET JEU : Anglais (notice en Français sur disquette) • Optimisé PowerMac (en partie) • CONFIGURATION MINIMALE : 68030, 256 couleurs sur 13 pouces, 4 Mo Ram, 11 Mo de disque

Comme le vrai, ou presque !

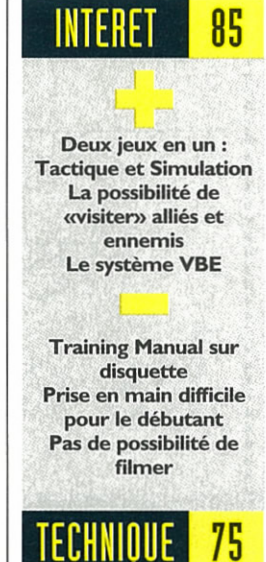


A10 Attack! s'avère être, malgré une prise en main difficile, un des meilleurs simulateurs du moment, tant par son aspect tactique que par son aspect simulation.



tips

- Si vous possédez un PowerMac, pour bénéficier de l'extension «PowerPC Only», il faut que celle-ci soit au même niveau que l'application, et non dans le dossier «PowerPC VBE Plug-in»
- Dans le tableau des High Scores, cliquez sur «Hog Heaven»... (Easter egg communiqué par D2DR2)



INTERET 85

+

Deux jeux en un : Tactique et Simulation
La possibilité de «visiter» alliés et ennemis
Le système VBE

–

Training Manual sur disquette
Prise en main difficile pour le débutant
Pas de possibilité de filmer

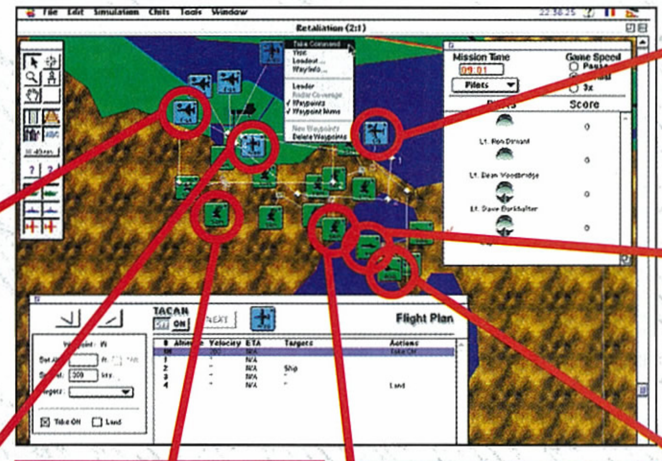
TECHNIQUE 75

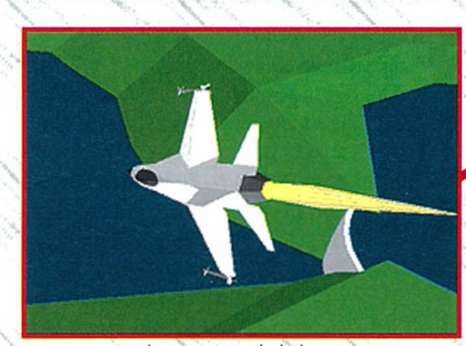
REMARQUES

Le manuel, relativement bien conçu par ailleurs, contient un historique de l'A10.

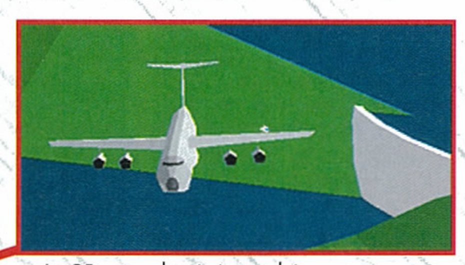
Le déroulement d'une mission

Tout se passe depuis la carte tactique, où tout se déroule en temps réel. À gauche, la palette d'outils ; à droite, vos pilotes. En bas, le plan de vol d'un des A-10. Le menu déroulant vous montre les différentes options disponibles. Vous pouvez observer la bataille depuis chaque élément de la carte. (Ces écrans ont été pris à différentes périodes de la mission, les positions observées ne correspondent donc pas forcément à la position sur la carte, notamment en ce qui concerne l'A-10 qui sur la carte n'a pas encore décollé...). L'objectif de cette mission est d'empêcher le navire ennemi d'atteindre le barrage.

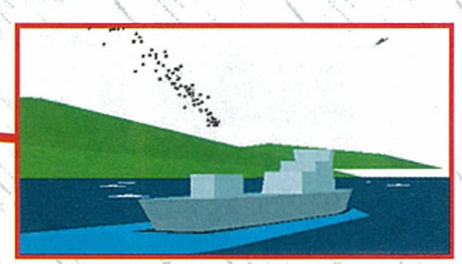




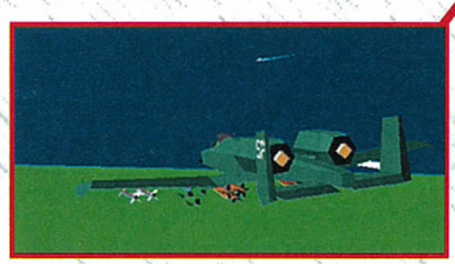
Un des F16 survole le barrage.



Le C5 rentre de mission et doit se poser un peu plus loin. Actuellement, il survole le barrage.



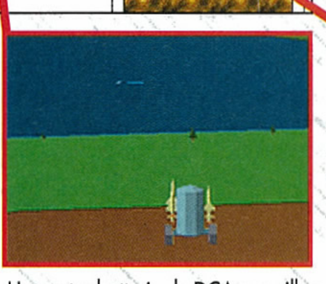
Voici votre objectif. Il s'approche du barrage, mais au loin on voit un des A-10 prêt à attaquer.



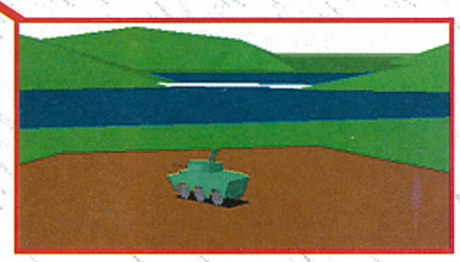
A-10 est en train de manœuvrer afin d'attaquer le navire qui se trouve un peu plus loin.



Votre point de départ est surveillé par cette batterie de DCA.



Une autre batterie de DCA surveille le navire qui se déplace au loin.



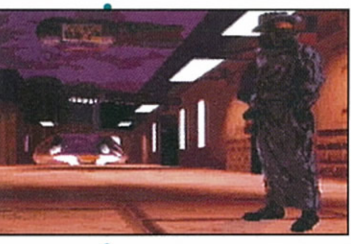
Un des véhicules de la DCA qui protège le navire, que l'on aperçoit au loin.

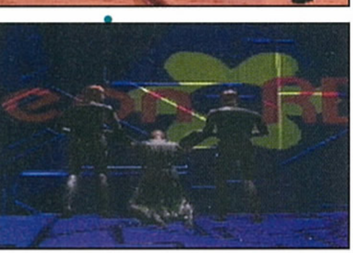
Syndicate

3DO

Pas de vacances pour les escadrons de la mort



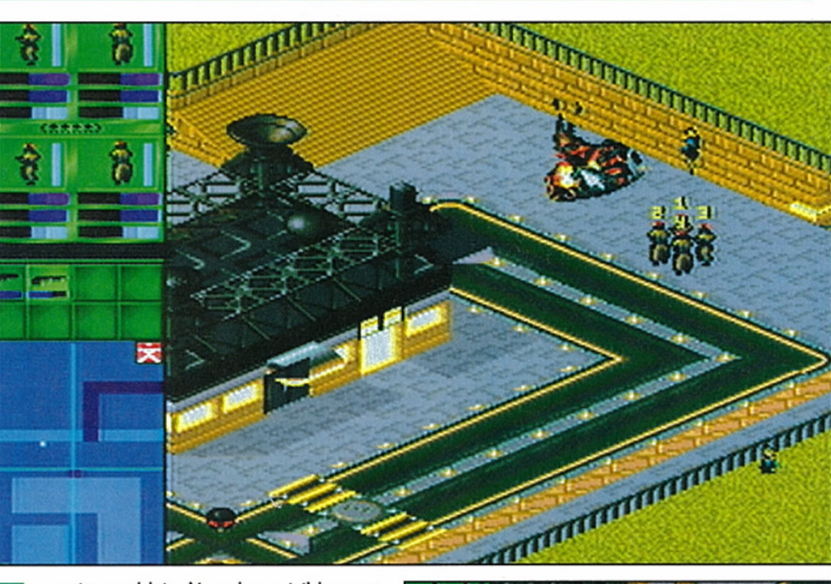




Après avoir conquis les PC, CD-ROM et Amiga, voici que le syndicat du crime Bullfroggio entend maintenant étendre sa domination jusqu'aux 3DO. Si Syndicate demeure un excellent jeu d'action, on pourra déplorer une fois de plus l'absence d'une souris 3DO.

PINKY





INTERET 80

+

Le thème, cynique à souhait. La violence omniprésente. Les sons, nettement supérieurs à ceux des précédentes versions.

–

J'en suis au quatrième paddle que je fracasse de rage contre le mur !

TECHNIQUE 65

La vie semblait s'écouler paisiblement dans la mégalopole d'Europa en ce beau jour de printemps de l'année 2096. Dans les rues, les citoyens vaquaient à leurs occupations matinales nonchalamment, sans prêter attention aux télécrans géants qui occupaient les murs, diffusant inlassablement des messages de propagande à la gloire de la corporation Bullfrog. Du moins, c'était ainsi qu'Al Lékouchet voyait la cité à travers sa fenêtre, depuis, on appartement plongé dans le noir pour se prémunir d'éventuels snippers. Depuis que ce scientifique avait décidé de mettre un terme à ses recherches et de s'enfuir lorsqu'il avait appris que ce sur quoi il pensait travailler- un puissant bactéricide - était en réalité une arme chimique au profit du cartel de Molyneux, il savait sa vie menacée. Après avoir longuement scruté les environs au travers des persiennes de sa nouvelle planque, il se décida enfin à sortir. Alors qu'il parvenait dans la rue, il aperçut soudain un groupe d'hommes enveloppés dans de longs manteaux sortir d'un angle mort et se diriger vers lui. Paralysé par la peur, il vit l'un des hommes arrivés à sa hauteur, le visage éclairé d'un sourire sardonique, extirper de sa gabardine un joypad 3DO. Al Lékouchet ouvrit la bouche pour crier, sans parvenir à produire le moindre son. Comme au ralenti, il put distinguer le pouce de l'homme au béret se refermer sur le bouton C, et c'est ainsi que s'acheva sa misérable existence.





Le crime ne paie pas ?

Décliné sur tous les standards, Syndicate est l'un des jeux les plus célèbres de ces dernières années. Vous y dirigez un groupe d'êtres hybrides d'androïdes et d'humains qui se voient confier diverses missions peu ragoûtantes dont le but est d'asseoir la domination d'un cartel sur toute la planète. Pour ce faire, tous les moyens sont bons : enlèvement, pressions, tortures et assassinats seront donc votre lot quotidien dans ce logiciel des plus cyniques ; il vous faudra agir avec toute la rage d'un commando anti-IVG. Chaque territoire conquis vous rapportera de substantielles sommes sous la forme de "taxes" dont vous pourrez fixer le montant. Avec l'argent ainsi collecté, vous pourrez investir dans la recherche, acheter des armes ou des membres de remplacement pour les hommes de votre escouade. Pour cette énième version à destination des 3DO, Syndicate a bien peu changé, comme en témoigne l'animation des personnages du jeu, égale à elle-même. En revanche, si le graphisme est un peu moins fin que celui de la version PC (qui était en S-VGA), l'ambiance sonore est elle rehaussée de nouveaux bruitages et voix digitalisés, ainsi que de musiques mieux rendues. Tout irait donc pour le mieux dans la meilleure des consoles si l'on ne notait pas - comme d'habitude - l'absence d'un périphérique tout nouveau nommé "souris". Heureusement, les programmeurs de cette version l'ont dotée de nombreux raccourcis que l'on effectue à l'aide de combinaisons de boutons. Le soft n'en devient donc pas impossible, comme c'est le cas pour Cannon Fodder, mais il demeure cependant plus difficile que ses précédentes déclinaisons.

GENRE : Action • EDITEUR : Bullfrog • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts : (16) 72 53 25 25 • NOTICE : VO • DISPONIBLE SUR : PC, PC CD-ROM, MAC, Amiga • TESTÉ DANS : JOY 40, 51

Syndicate sur 3DO est un soft pour masochistes : on prend un grand plaisir à y jouer, mais on ne cesse de pester contre ce #@!* de joypad, si peu adapté à ce genre de jeu.



Bientôt disponible en version française intégrale sur CD-Rom PC et CD-Rom Mac

"Des grands espaces, des motos et un humour dévastateur sont de la balade... LucasArts signe sa plus belle réussite."
PC Fun, 18/20



CRAMPONNEZ- VOUS...

"Full Throttle est l'étape suivante vers le dessin animé interactif. C'est beau, c'est bien fait et c'est bourré d'humour. En un mot : superbe."
CD Média, juin 95



"Un scénario en béton, un univers fascinant, une bande son exceptionnelle, des scènes cinématiques splendides."
Très bon, MPC



... DIALOGUES QUI FUSENT...

FULL THROTTLE™

... HUMOUR DÉCAPANT...



"Une fête d'images et de sons dans la plus pure tradition cartoon."
92%, PC Team

...ÂMES SENSIBLES S'ABSTENIR...

"Full Throttle est tout simplement superbe. Les graphismes sont particulièrement soignés, et exploitent des angles de vue véritablement cinématographiques."
2 étoiles, PC Loisirs

Une bande sonore heavy metal composée par les Gone Jackals.

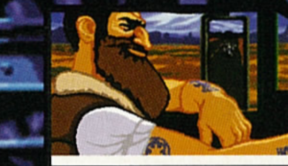


"Beau, jouable, prenant, Full Throttle est la nouvelle référence des jeux d'aventure."
intérêt : 92%, Joystick

"Enfin un jeu d'aventure au goût sauvage parsemé de scènes cinématiques qui sentent bon le cuir et l'huile moteur, le tout sur fond de musique hard."
87%, Génération 4



28, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil sous Bois - France







Colonization

MAC CD-ROM

Vous allez être conquis !





La tant attendue «suite» de Civilization vient de débarquer sur nos écrans. Microprose a encore trouvé un moyen de ne pas vous faire décrocher le nez de votre écran...

TIBÉRIUS

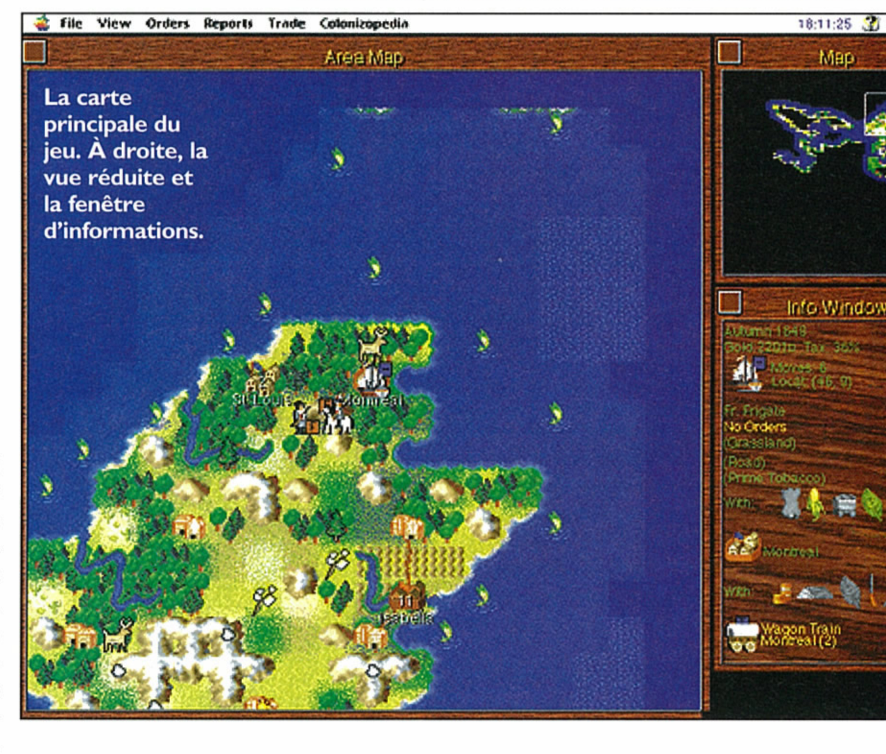
MEGASTAR joystick

REMARQUES

Les sauvegardes sont compatibles avec la version PC.

A vous la conquête du nouveau monde ! Vous allez pouvoir revivre les mêmes péripéties que ces valeureux pionniers qui colonisèrent ce qui est devenu l'Amérique d'aujourd'hui. En tant que vice-roi, vous aurez à affronter les colons des autres nations, les natifs, tracer des routes pour les échanges économiques, défendre vos biens et faire prospérer vos colonies jusqu'à obtenir votre indépendance, ce qui ne manquera pas de déplaire à votre roi. Le jeu se déroule entre 1500 et 1800, soit pas loin de la Guerre d'indépendance. Et la tâche est rude ! Très vite, vous fonderez votre première colonie. À vous de bien choisir votre implantation, afin que les ressources locales vous permettent de prospérer rapidement. Chaque unité dispose d'une liberté de mouvement dépendant d'une part de son type, d'autre part du terrain sur lequel elle se déplace. Plusieurs types de colons existent. Ils ont chacun une spécialité, mais ils peuvent en changer ou en acquérir de nouvelles, y compris à l'aide des natifs du pays. Afin d'augmenter vos biens, vous ferez régulièrement route vers le Vieux Continent où vous pourrez recruter de nouveaux colons ou de nouvelles unités telles que des armes ou des canons, très utiles pour défendre vos positions. Au fur et à mesure de l'évolution, votre flotte augmentera, ce qui sera bien pratique pour vous déplacer rapidement et effectuer les échanges commerciaux nécessaires à votre progression. Les routes commerciales, qu'elles soient terrestres ou maritimes peuvent être définies afin de ne plus avoir à s'en soucier.

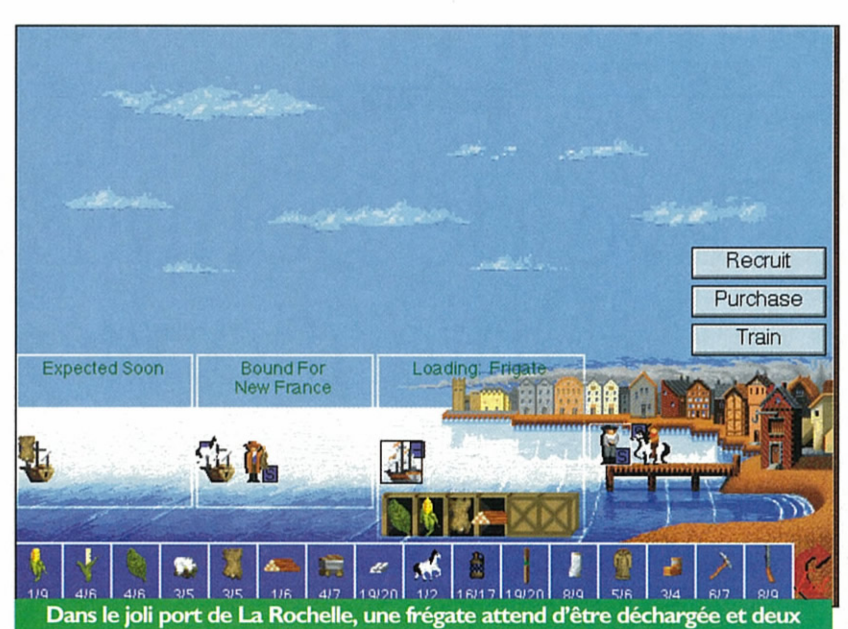
Au cours du temps, des pères fondateurs se joindront à vous, augmentant ainsi certaines de vos aptitudes militaires, politiques, commerciales, religieuses et d'exploration. Vous aurez également à négocier ou à vous battre avec les colons d'autres nationalités ou les natifs du Nouveau Monde. Vous pouvez ainsi déclarer la guerre, mais aussi signer des traités de paix. Vous pouvez aussi par exemple essayer de raquetter les natifs, histoire d'augmenter votre cagnotte mais en général ça ne leur plaira pas. Un des aspects importants est la production de Liberty Bells, qui représente le degré de volonté d'indépendance de vos colonies. Plus ce degré est élevé, plus vous aurez de chance de réussir à obtenir votre indépendance. Une fois déclarées, les forces royales essayeront de vous contrer. Si vous êtes suffisamment prêt, cela ne posera pas de problèmes de les repousser, sinon c'est la défaite assurée. Cinq niveaux de jeu sont disponibles, depuis le «découvreur» pour les joueurs novices, jusqu'au niveau «vice-roi», pour les plus doués d'entre vous, car là on n'a pas le droit à l'erreur. Quatre nationalités sont disponibles : les Anglais, producteurs d'immigrants ; les Français, plutôt doués pour la diplomatie avec les natifs ; les Espagnols, toujours prêts à attaquer ;



La carte principale du jeu. À droite, la vue réduite et la fenêtre d'informations.

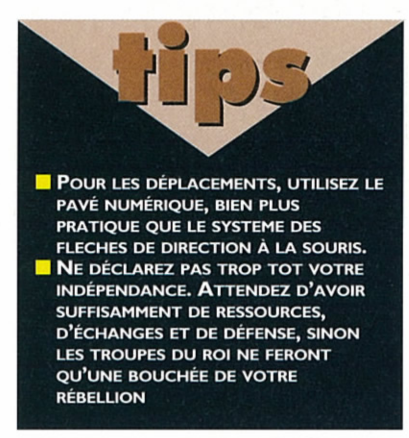


Le détail d'une cité : les productions, les ressources voisines, le chargement d'une frégate dans le port, les productions en cours et à venir.

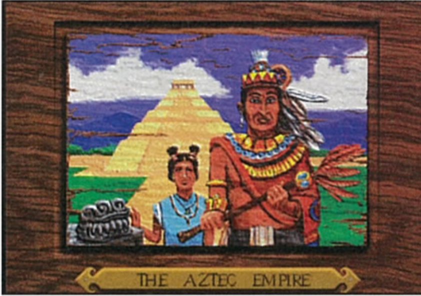


Dans le joli port de La Rochelle, une frégate attend d'être déchargée et deux colons sont prêts à partir. Une caravelle est en chemin, tandis qu'un autre navire prend la direction de la Nouvelle France. En somme, les affaires vont bien.

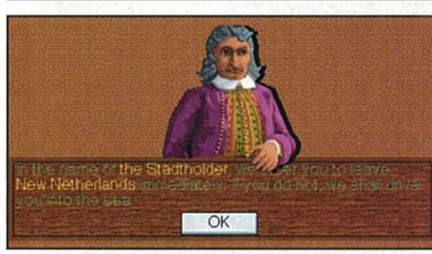
et les Hollandais, grands économistes. Le choix de votre nation est important puisque le comportement de vos colons en dépend. Parmi les populations locales, vous rencontrerez les Arawaks, les Aztecs, les Incas, les Tupis, les Iroquois, les Cherokees, les Sioux et les Apaches. Chacune d'entre elles a un comportement différent avec vos colonies. Colonization bénéficie sur Mac d'une réalisation quasi irréprochable. Les graphismes sont clairs et bien détaillés, la fenêtre de la carte est «redimensionnable» et peut donc s'adapter à n'importe quelle taille d'écran. Quelques bruitages accompagnent votre progression. À noter également que le CD contient des pistes audio, et donc que les musiques du jeu sont de qualité CD. D'ailleurs, si elles ne vous plaisent pas, vous pourrez mettre un de vos disque à la place (mais la musique risque de ne plus coller au jeu, évidemment...). La documentation est bien faite et assez instructive, bien qu'elle n'explique pas toujours clairement comment gérer sa colonie de manière optimale. Enfin, il est possible de sauvegarder le jeu, mais il existe un système de sauvegarde automatique bien utile en cas d'erreur inopinée du programme.



- POUR LES DÉPLACEMENTS, UTILISEZ LE PAVÉ NUMÉRIQUE, BIEN PLUS PRATIQUE QUE LE SYSTEME DES FLECHES DE DIRECTION À LA SOURIS.
- NE DÉCLAREZ PAS TROP TOT VOTRE INDÉPENDANCE. ATTENDEZ D'AVOIR SUFFISAMMENT DE RESSOURCES, D'ÉCHANGES ET DE DÉFENSE, SINON LES TROUPES DU ROI NE FERONT QU'UNE BOUCHÉE DE VOTRE RÉBELLION

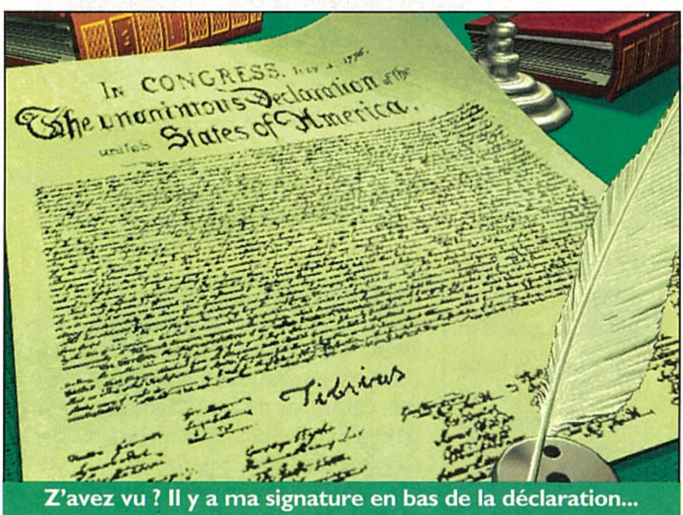


Aztec bien saignant s'il vous plaît...





P'tain l'autre hé, il me cherche ?



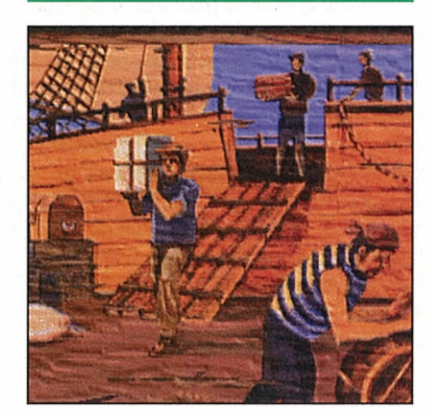
Z'avez vu ? Il y a ma signature en bas de la déclaration...

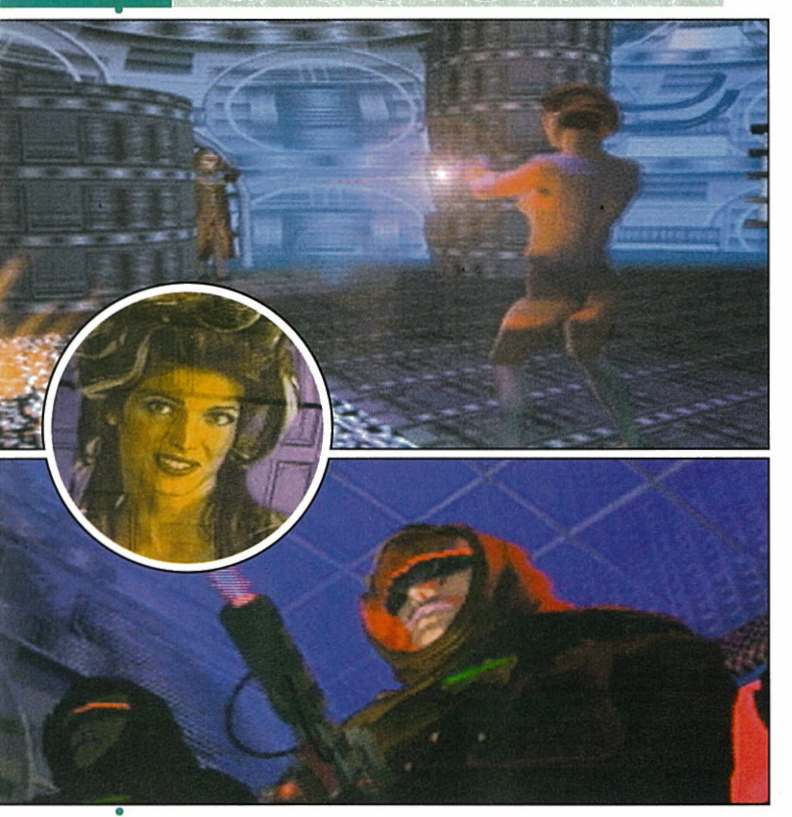
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • ÉDITEUR : Microprose • VOIX ET TEXTE : VO • OPTIMISÉ : PowerMac • CONFIGURATION MINIMALE : 68030 ou Power PC, 8 Mo de RAM, 13 Mo de disk dur, Système 7, écran 12» en 256 couleurs

Colonization est sans conteste un des hits du moment, avec une énorme durée de vie et un intérêt sans cesse renouvelé à chaque nouvelle partie. Amateur de stratégie, procurez-vous ce jeu d'urgence...









Hell

3DO

Pavé de bonnes intentions...

Enfin un VRAI jeu d'aventures pour 3DO !!! C'est à Take 2 que nous le devons, cette équipe venant de nous concocter pour le compte de Gametek une version de Hell à destination de nos bécanes sans clavier. Le seul hic : il est fortement recommandé d'être anglophile pour l'apprécier.

PINKY



MERCI QUI ?

Allez hop, je vous file les deux premiers mots de passe qui vous seront demandés. Devant la porte de l'Interface, répondez "Sésame" au portier. Puis, chez Beautiful, dites "Condemn" pour le faire surgir.

Eh ben, c'est pas trop tôt ! Alors que les premières consoles 3DO ont vu le jour il y a maintenant presque deux ans, on attendait toujours en vain de voir débarquer un jeu d'aventures digne de ce nom. Et voici enfin qu'Hell est sur mon bureau ! Vite, vite, je me précipite vers la salle de tests, bousculant dans le couloir Moulinex qui avait l'infâme prétention d'arriver avant moi jusqu'aux machines. Une fois sur place, horreur : tous les postes sont occupés par mes collègues et amis LCN, Léo et Iansolo. Rectification, mes toujours-collègues mais ex-amis, puisque je me vois dans l'obligation de sortir mon Magnum 357 afin de me frayer un chemin jusqu'à la 3DO, tout en repoussant du pied Moulinex qui menace mes arrières (NDLR : tu sais ce qu'il te dit, Moulinex ?). Cette fois, ça y est, j'y suis !

Un enfer synthétique

Dans Hell, vous allez prendre en main la destinée d'un duo de personnages répondant aux noms de Rachel Braque et Gideon Ashanti. Eh, oh, on a les noms qu'on peut, hein ! Dans un Washington futuriste dirigé d'une main de fer par un mouvement tyranno-religieux appelé "La main de Dieu", tous deux sont des agents de l'ARC. Attention, l'ARC de 2095, n'a rien à voir avec l'Association de recherche contre le cancer, ni avec L'Armée révolutionnaire coranique, ni même avec "Arrête de regarder mon cul", non non non. Il s'agit en fait de la milice chargée de maintenir le couvercle sur la cocotte-minute sociale, c'est-à-dire de terroriser les habitants pour qu'ils ne pensent plus à se révolter. Le seul problème pour Gid et Rach - alors que démarre le jeu - est qu'ils sont victimes en pleine nuit de l'un des escadrons de la mort envoyé par la Main. Après une rude lutte, ils parviennent à s'enfuir, la tête pleine d'interrogations sur la raison de leur disgrâce. C'est à partir de là que vous intervenez. Au démarrage, il vous est possible de choisir d'incarner l'un ou l'autre des deux ex-flics, mais ce choix ne semble pas affecter le déroulement du scénario, puisque les deux compères seront ensemble tout au long de la partie. Concrètement, vous allez diriger les personnages dans le plus pur style d'une aventure à la Sierra, c'est-à-dire que vous déplacez un curseur à l'écran qui change de forme selon l'endroit où il se trouve. C'est donc en cliquant que vous parlerez avec d'autres protagonistes de l'histoire, que vous ramasserez ou utiliserez des objets. Tous les personnages et les lieux d'Hell n'ont pas été dessinés à la main, mais précalculés, ce qui est un gage d'esthétisme certain. Il est toutefois un peu dommage que des acteurs de la trempe de Dennis Hopper ou Grace Jones, fièrement annoncés au générique, n'apparaissent que sous forme d'acteurs "synthétiques", même si les doublages voix ont bien été effectués par les stars sus-nommées. Le scénario, quant à lui, est une réussite assez complexe, empruntant à la fois à la mythologie religieuse et à l'univers cyber-punk. Bref, tout irait pour le mieux s'il ne demeurait un défaut agaçant : tout est ine ingueuliche ine ze text. Heureusement, il est possible d'obtenir des sous-titres (en anglais eux aussi), mais il n'en reste pas moins que beaucoup de dialogues font un usage fréquent de l'argot américain (Dennis Hopper, notamment, n'est pas vraiment réputé pour son langage policé), et qu'il n'est pas toujours facile de tout suivre. Hell est sans doute un jeu d'aventures classique comme il en existe des tas sur PC, mais sur 3DO, il apporte une bien sympathique bouffée d'oxygène au milieu d'innombrables jeux d'action.

GENRE : Aventures • EDITEUR : Gametek • DISTRIBUTEUR : Gametek Tél. : (16) 72 02 59 24 • TEXTES ET VOIX : Anglais • DISPO SUR : PC CD-ROM • TESTÉ DANS : JOY 57

INTERET 75

+
Le graphisme, tout en images précalculées. Un vrai jeu d'aventures sur 3DO, ça se fête !

-
On aurait aimé des sous-titres en français !

TECHNIQUE 65

Hell n'est peut-être pas le plus grand jeu d'aventures de tous les temps, mais il a au moins le mérite d'ouvrir une nouvelle voie sur la 3DO, mettant ainsi fin au calvaire des nombreux aventuriers frustrés depuis si longtemps.

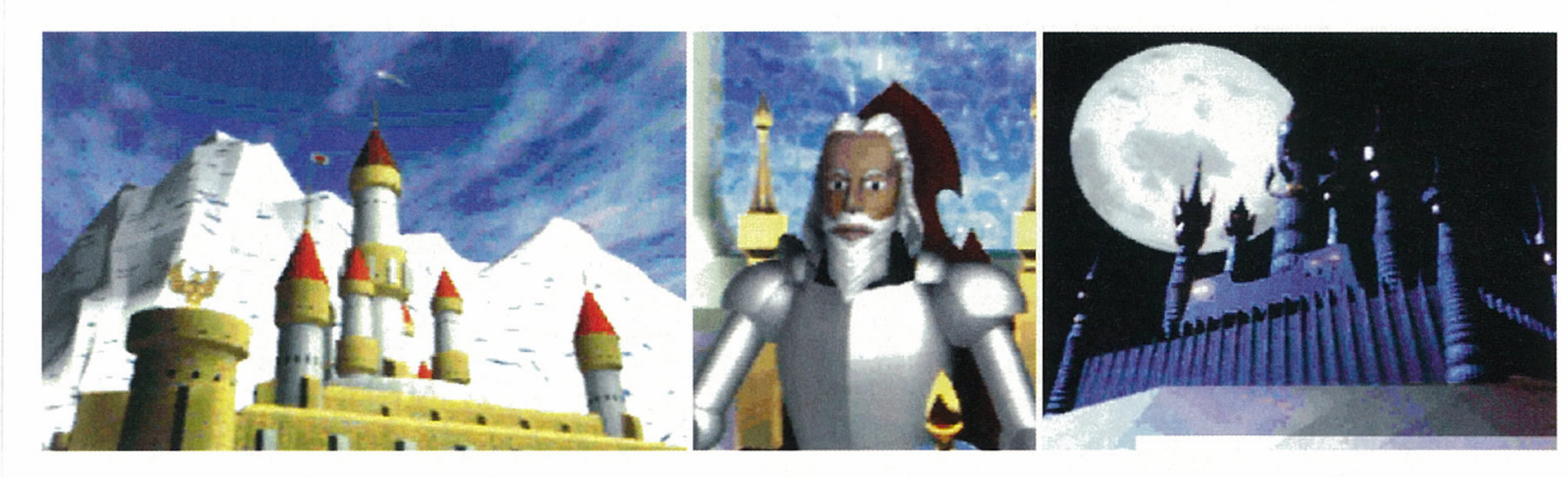
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA



FX FIGHTER
3D TEMPS RÉEL, DU JAMAIS VU !
SUR CD-ROM/PC
FX FIGHTER
vous lance dans une lutte
sans merci contre des combattants
d'un autre monde.
9 Aliens vous attendent.
Leur but : vous éliminer !
Prenez garde !
• Premier titre utilisant
la technologie «B Render ™»
• 9 Aliens maîtrisant
plus de 40 techniques d'attaque
• Fluidité des mouvements impressionnante
• Arènes en 3D avec caméra mobile
• Bande son digitale
PHILIPS MÉDIA FRANCE · L'AVION ROSE 1922
GTE Entertainment™

DEVELOPED BY
ARGONAUT
SOFTWARE LTD

PHILIPS
PHILIPS



Lords of Midnight: The Citadel

PC CD

Le prince que voilà

Il est des royaumes qu'on ne pensait plus avoir l'occasion de visiter, et voilà que Domark nous gratifie du 3ème volet de sa saga. Il aura fallu attendre longtemps, mais le résultat est impressionnant, bien que lent.



On peut zoomer sur la carte et s'y déplacer. Dommage, elle est un peu petite et il faut jouer quelque temps avant de s'y retrouver.





On peut assigner à chaque personnage (et à ceux qui l'accompagnent, une armée par exemple) une quête précise : rejoindre quelqu'un, attaquer quelqu'un ou quelque chose, trouver un objet, etc.).

Moulinex

Paru en 1984 sur Spectum, puis sur C64, Lords of Midnight est un jeu magique, mythique même, pour pas mal de passionnés. Premier du genre à avoir offert la possibilité d'évoluer dans un décor généré par fractales, LOM a démontré également qu'un jeu de stratégie pouvait être aussi passionnant qu'un jeu de rôles.
Plus de dix ans après la parution du premier volet, Lords of Midnight III, sous-titré "The Citadel", revient sur nos machines. Normalement, le CD-ROM devrait comporter les versions des jeux originaux, adaptés au PC (Lords of Midnight et Doomdark's Revenge). De quoi se rendre compte que la saga a fait pas mal de progrès et que ça valait le coup d'attendre. Cela dit, comme vous êtes probablement une majorité à ne pas avoir connu le temps béni de la préhistoire (flebleble !), on va faire comme si on découvrait le pays de Midnight.

Dans ce jeu, vous incarnez le prince Morkin, bien qu'un artifice "scénarique" permette en fait d'en commander plus. En effet, grâce à un anneau de pouvoir (merci à Tolkien et aux Niberlungen), Morkin peut se mettre en contact avec n'importe lequel des personnages ayant rallié sa cause. Du coup, le joueur, qui commence la partie avec 7 héros, dont Morkin, va pouvoir, s'il les a recrutés, se retrouver à la tête de 12 personnages. Heureusement, l'éditeur n'a pas poussé le vice à étendre cette option aux armées qui accompagnent lesdits héros. C'est une bonne chose, car vous allez voir que le jeu est suffisamment complexe.

Le temps joue contre nous

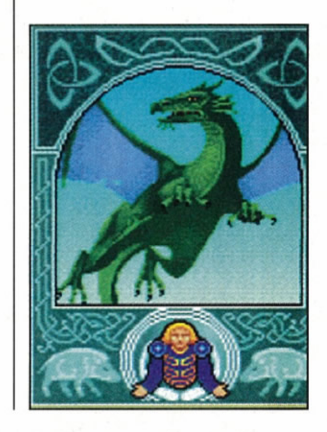
Lorsque commence la partie, le royaume entier est déjà traversé par une crise, la plus grave qu'il ait jamais connu. Boroth Cœur de Loup a décidé de conquérir tout le pays, depuis les lointaines Witherlands au Delve, en attaquant systématiquement et méthodiquement tous les châteaux, toutes les forteresses. On pourrait penser que le pays entier serait de taille à lutter contre Cœur de Loup, mais ce dernier, aussi prévoyant qu'il est cruel, a pris soin de prendre en otages de nombreux hauts dignitaires. Du coup, difficile pour Morkin et consorts de battre le rappel tant qu'une menace pèse sur les otages. L'une des premières choses à faire sera de retrouver Anderlane, le fils de Morkin, petit fils de Luxor. C'est "aux commandes" de Rorthron le sage que cette quête pourra être menée à bien. Anderlane, née d'une magicienne grâce à un subterfuge (merci à La Table Ronde), sera un allié précieux car le charisme lui venant de sa véritable mère, la sorcière Sharet, lui permettra, une fois en route, de rallier de nombreux seigneurs à la cause du prince de Lune. Pendant les premières heures de jeu, certains otages, vont réussir à se libérer. Une bonne stratégie consistera à dépêcher immédiatement le héros le plus proche de leur château afin de lever une armée. Sans crainte de représailles, on vous aidera alors volontiers dans la majorité des cas. Comme il n'est pas évident de s'y retrouver dans ce fatras de familles nobles auprès duquel la cour d'Europe d'avant 1789 passerait pour un club fort restreint, on peut consulter à tout moment du jeu différents ouvrages répertoriant les châteaux et les familles célèbres.



■ Lisez attentivement la lettre de Rorthron le sage livrée avec le jeu.

Remarques

C'est monstrueusement passionnant, monstrueusement complexe aussi.

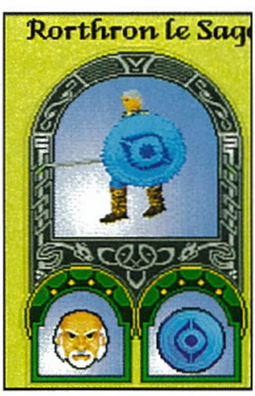




















Les déplacements peuvent s'effectuer à pied ou bien en bateau, voir à dos de dragon !



Complexe

Eh oui, je me répète, mais tout cela est véritablement extrêmement complexe. Le déroulement de la partie est, euh, complexe donc, mais l'environnement aussi. On rencontre des dizaines de personnages, disposant tous d'un nom incroyable, de caractéristiques précises. De même, les lieux – et il y en a un paquet – sont eux aussi minutieusement décrits. Ils sont même minutieusement représentés. Pendant la partie, il est en effet possible, à tout moment, d'observer l'un des personnages que l'on contrôle. Dans ce cas, on accède à un écran 3D où personnages et décors sont représentés. Les décors, générés par fractales, sont assez époustouflants. Dans cet écran, le personnage peut être observé pendant qu'il est livré à lui-même ou bien dirigé directement à la souris : on avance, on se tourne, on regarde même en bas et en haut. Lorsque je parle de la lenteur du jeu, c'est à cet écran que je fais référence car il faut admettre que ça rame un peu. Franchement, en dessous d'un DX 2, il faudra penser à enlever un peu de détails. Heureusement que l'éditeur a prévu cette option. Lorsque le personnage est "sous contrôle", on peut lui faire exécuter diverses actions : parler avec un interlocuteur, monter dans un bateau ou à dos de dragon, se battre, etc. Comme dans un simulateur de vol, la scène peut être vue sous différents angles. Ça ne sert à rien, mais on peut.

Pareillement, les otages et ceux qui les recherchent, sont également visibles lorsqu'ils se trouvent dans les châteaux. On se déplace dans des couloirs sans fin ou presque. Heureusement, une petite carte se dessine au fur et à mesure de la progression ; mais gare, le moindre castelet est complètement labyrinthique !

Vous avez sans doute dû réagir sur une de mes phrases. Vous savez, lorsque j'écris "le personnage peut être observé pendant qu'il est livré à lui-même". J'adore me citer. On n'est jamais mieux servi, etc. Alors comme ça, lorsqu'on ne s'en occupe pas, les autres compagnons se débrouillent comme des grands ? Ben non. Ou plutôt ben oui, à la condition qu'on leur ait assigné une quête. Pour cela, on choisit, sur un écran, l'un des ordres possibles : retrouve bidule ou tel objet, va à tel endroit, attaque telle forteresse, défends tel château, etc. Vous avez sans doute dû réagir sur une de mes phrases. Vous savez, lorsque j'écris "Attaque telle forteresse, défends tel château". Mais si, vous savez, c'était à la phrase précédente. Alors comme ça, les perso sont assez costauds pour casser un château avec leurs petits poings ? Non. Mais l'intérêt, c'est qu'ils sont accompagnés par de nombreux hommes d'armes. On aura compris qu'en même temps que Cœur de Loup essaye de contrôler le pays entier, il faudra rassembler ses forces, ce qui nous amène à faire la constatation suivante : Lords of Midnight est un jeu de stratégie.

Jouons-nous du temps

Un aspect particulièrement fascinant de LOM, c'est sa construction, qui participe vraiment de l'impression qu'on se trouve plongé au cœur même d'un roman épique, voire qu'on l'écrit. Ben oui on l'écrit. À tout moment, on peut consulter un résumé de toutes les actions entreprises dans le royaume, par soi-même mais aussi, dans une certaine mesure, par l'adversaire.

C'est là que ça devient particulièrement puissant. Il est en effet possible de faire avancer le temps.C'est pratique pour le laisser se reposer ou bien, si on lui a assigné une tâche, pour gagner du temps, justement. Comme on risque de s'y perdre très vite, un calendrier permet de consulter les événements d'un jour précis. Enfin quand je dis précis, c'est un peu excessif car hélas, on ne nomme pas les jours comme chez nous, au pays de Midnight. C'est du genre Chênedi, Bouleaudi, Hêtredi. Sympa les noms d'arbre, mais franchement, il faudra apprendre les jours de la semaine par cœur pour espérer s'en sortir. Ça, c'est quant même un défaut énervant parce que complètement évitable. Puisqu'on parle de temps, il en faudra énormément







Les personnages

Au début de la partie, on ne peut diriger que 7 personnages mais au fur et à mesure, on pourra rallier d'autres héros à la cause du prince de Lune et ainsi se retrouver avec 12 personnes. Pas évident mais passionnant.

En cas de rencontre, on peut discuter par QCM avec l'interlocuteur ou, le cas échéant, le combattre.





L'une des grande trouvailles de Citadel, ce sont les chroniques. À tout moment du jeu, on peut consulter un résumé écrit de toute les actions entreprises, tous les événements extérieurs survenus.

pour finir ce jeu. Combien de dizaines d'heures ? Beaucoup beaucoup beaucoup, d'autant qu'entre la stratégie optimale et les errements des joueurs peu habitués à ce type de produit, difficile de mesurer. En ce qui concerne la technique, passons sur le graphisme. C'est beau et lent en mode 3D. En ce qui concerne le son, sachez que les voix digitalisées seront traduites (à l'exception de la séquence d'intro. Comme le jeu n'est pas très causant par ailleurs, on s'en fout un peu). Plus important : les textes sont traduits à l'écran, et ça c'est une bonne chose. Espérons que les problèmes de syntaxe rencontrés dans cette version pas tout à fait finalisée – à ce niveau en tout cas – seront résolus. Enfin, citons la musique. Il s'agit en effet du célèbre Carmina Burana, de Carl Orf. Dommage, les cartes sonores ne rendent pas grâce à ce morceau mais franchement, vu l'intérêt que ce jeu devrait susciter, on se passera aisément d'accompagnement musical.

GENRE : Stratégie/rôles • EDITEUR : DOMARK • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • TÉL. : (1) 48 18 50 00 • TEXTES : Français et voix française, 1 joueurs, 486 66 CD, dispo sur PC.

Plus rapide, le jeu eût mérité sans discussion un Mégastar. Dommage, mais quoi qu'il en soit c'est complètement jouable et l'ensemble reste extrêmement attachant.

Lost Eden

3DO

Féerique !

PINKY



Ce vieux ptérodactyle déplumé nommé Eloi est le narrateur de l'histoire, c'est-à-dire qu'il fait toutes les transitions entre les différents chapitres de l'aventure.

Magique ! C'est vraiment là le qualificatif qui vient à l'esprit du fortuné joueur qui aborde une partie de Lost Eden sur 3DO. Comment vous décrire en quelques lignes l'atmosphère étrange et envoûtante qui se dégage d'un tel soft ? Peut-être puis-je commencer par effectuer un bref retour sur le scénario de Lost Eden afin que vous compreniez mieux dans quel univers vous vous apprêtez à plonger corps et âme. L'action se déroule sur un monde qui ressemble beaucoup à notre bonne vieille Terre, si ce n'est un anachronisme majeur : hommes et dinosaures y cohabitent ! Ou plutôt, y cohabitaient, puisque le fragile équilibre ayant régné jusque-là entre homo-sapiens et reptiles a été rompu alors que débute le jeu. Le responsable de la pagaille ambiante porte un nom, il s'appelle Moorkus Rex, et comme son nom l'indique, c'est un tyrannosaure. C'est même le leader de cette espèce de dinosaures des plus terrifiants, et il n'a d'autre but que de soumettre la planète entière sous son joug. En tant que prince héritier des hommes, vous allez devoir tenter de réunifier humains et sauriens, car seule une telle alliance permettra de tenir en échec la puissance et la sauvagerie des T-rex. C'est donc d'un jeu d'aventures qu'il s'agit là, puisque l'essentiel consistera pour vous à voyager sur toute la surface du globe, discutant avec d'autres protagonistes de l'histoire, ramassant ici des objets que vous utiliserez là. Mais attention, si un tel déroulement peut vous sembler des plus communs, il en va tout autrement de la réalistation de Lost Eden. Magnifique, superbe, grandiose, aucun terme n'est suffisamment éloquent pour rendre justice au graphisme de Lost Eden. L'essentiel de ce dernier consiste en de très nombreuses séquences en 3D précalculées sous 3D Studio pour restituer décors et déplacements. La maîtrise de Cryo n'étant plus à démontrer dans ce domaine, c'est fort logiquement que l'on s'approche une fois de plus avec Lost Eden de la perfection, même s'il est un peu dommage que les visages des personnages qui vous parlent soient nettement moins réussis. De plus, cette nouvelle version est sur ce plan nettement supérieure à sa devancière PC CD-ROM, car la fenêtre de jeu est ici bien plus imposante et, plus important encore, la palette de couleurs est passée de 256 à 32 000 unités ! Du coup, ce qui était superbe sur PC devient tout simplement époustouflant sur 3DO. Autre amélioration technique, la fantastique musique de Stéphane Picq qui vous accompagne tout au long du jeu est à présent digitalisée à 22 KHz au lieu des "malheureux" 11 KHz du PC. Tout serait donc parfait s'il ne subsistait un défaut majeur à Lost Eden : sa trop grande facilité. Destiné selon l'éditeur au "grand public", voilà un soft qui ne vous résistera guère plus d'une vingtaine d'heures si vous êtes un aventurier chevronné !

EDITEUR : Cryo • DISTRIBUTEUR : Virgin • TÉLÉPHONE : (1) 53 68 10 00 • TEXTES : VF • VOIX : VO • DISPONIBLE SUR : PC CD-ROM • TESTÉ dans Joystick 60 • PRÉVU SUR CD32

INTERET	80
TECHNIQUE	82

Un merveilleux voyage au pays de la fantaisie, hélas bien trop court pour les joueurs confirmés !

Espace MUSIQUE

3615 FRETLESS

(16-1) 42 46 89 77

Editeur de Wave

Wave for Windows : 590 F





Cartes MIDI

FRT-401 : 590 F
MQX 32M : 1390 F





Cartes TURTLE BEACH

MONTEREY : 2990 F
TROPEZ : 1990 F
MAUI : 1490 F
RIO : 1190 F

FRETLESS
SEQUENCE 1000



Séquenceurs

Cakewalk Home Studio : 990 F
Cakewalk Pro 3.0 : 1690 F

Editeurs de Partitions

Music Time : 1390 F
Encore : 2990 F
Finale : 5990 F

Claviers MIDI
Cartes Filles
Câbles MIDI

Virtual Waves

990 FTTC

Un nouveau souffle pour votre Carte Son ...

FRETLESS INTERNATIONAL

Entrez dans l'univers de la création sonore avec le tout dernier produit de FRETLESS

Pentium 75 Le "Coyote"

- Carte mère Bus PCI Systeme ANDROMEDE 2
- Carte contrôleur 4 disques dur Fast IDE
- Carte vidéo CIRRUS LOGIC 543X
- Ecran 14 pouces, 0,28 Pitch
- 8 mégas 36 bits
- Disque dur 540 mégas Fast IDE
- Clavier
- Souris 3 boutons

6 390 FTTC



3615 SHARK

SHARK micro

45, rue d'Hauteville 75010 PARIS (Métro Bonne Nouvelle)
Lundi au Samedi 10H/19H - (16-1) 48 00 95 97. Fax - 44 83 08 76

Pentium 120 Le "Predateur"



- Carte mère Bus PCI Systeme ANDROMEDE 2
- Cache Ext. 1 méga, 4 slots PCI, 4 slots ISA
- Carte vidéo MIRO 64 bits 12 PMD MPEG
- Ecran 14 pouces HYUNDAI pleine page 1024 par 768 MPRII
- 8 mégas Fast Page Mode
- Disque dur 1,3 GIGA Fast IDE
- Carte contrôleur TEKRAM Fast IDE
- CD-ROM quadruple vitesse
- Carte son compatible Sound Blaster 16 MCD
- Boitier TUV silencieux
- Clavier
- Souris 3 boutons





9 990 FTTC

Pentium 120 L"Excelsior

- Carte mère Bus PCI Systeme ANDROMEDE 2
- Cache ext. à 1 méga, 3 slots PCI, 7 slots ISA
- Carte vidéo MATROX MILLENIUM 2 MO VRAM
- Ecran 17 pouces SMILE 1280 x 1024
- 16 mégas Fast Page Mode
- Disque dur 1,3 GIGA Fast IDE
- CD-ROM quadruple vitesse
- Carte son compatible Sound Blaster 16 MCD
- Boitier TUV silencieux
- Clavier
- Souris 3 boutons



15 990 FTTC

PHOTOS NON CONTRACTUELLES - LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES D'ÊTRE MODIFIÉS

Doom II
Hell on Earth

MAC

Un coup à finir chèvre. Ah ben pour eux c'est déjà fait, tiens !



Un combat au Gore à Gore

Encore un jeu "à la Doom", allez-vous dire ? Non, cette fois-ci c'est Doom, le vrai ! En fait, il s'agit plus précisément de Doom II, mais bon on ne va pas chipoter..

REMARQUES

La version shareware de Doom (le premier épisode) devrait être disponible peu de temps après la sortie de Doom II.

TIBERIUS

Presque toutes les machines ont Doom. Malheureusement, jusqu'à présent le Macintosh ne disposait pas de ce hit. Certes nous avons eu Marathon et plus récemment Dark Forces, mais il est bien d'avoir la référence. C'est maintenant chose faite ! Raconter ce qu'il faut faire dans Doom se résume à peu de choses : tirer sur tout ce qui bouge, chercher les armes, les munitions et les clés, découvrir éventuellement les passages secrets, actionner quelques interrupteurs et trouver la sortie. Simple à dire mais pas à faire, car beaucoup de monstres veulent votre peau. Heureusement, votre armement s'étoffe au fur et à mesure. Ainsi, si vous commencez avec vos poings et un simple pistolet, vous aurez tôt fait de ramasser mitrailleuses, tronçonneuses et autres fusils à plasma. Quant aux ennemis, certains sont très coriaces et il vous faudra énormément d'habilité pour en venir à bout. Par chance, vous trouverez des bonus qui vous donneront l'invincibilité, le plein de munitions ou encore l'invisibilité. Quant à vos ennemis, si la plupart sont faciles à éliminer, certains sont très coriaces, en particulier les Cyberdémons, véritables machines à tuer. Par contre, certains d'entre eux ne se supportent pas et il est parfois sage d'attendre et de les laisser s'entre-tuer ! Trente niveaux vous attendent, avec une difficulté progressive. Mais depuis le «Ne me faites pas de mal» jusqu'au «Cauchemar», vous avez le choix entre cinq degrés de difficulté.

Contrairement à Marathon ou à Dark Forces, il n'est pas possible de regarder en haut ou en bas. La visée en est simplifiée, puisqu'il suffit d'être dans l'axe de son ennemi pour l'atteindre, même s'il se situe plus haut que vous (jusqu'à une certaine limite cependant). Par contre, on peut se déplacer latéralement et courir, ce qui est bien pratique pour éviter les tirs ou s'enfuir.

Un plan est disponible à tout moment. Les différences de niveaux sont symbolisées par des couleurs . Mais la résolution employée fait qu'il n'est pas très lisible. Contrairement à Marathon, dont le plan était plus détaillé, les niveaux ne se superposent pas, ce qui en clarifie la lecture.

Les décors de Doom sont assez variés,

et certaines textures telles que le bois ou les murs en pierre sont très réalistes. Il y a également des éléments de décor supplémentaires tels que des torches, des arbres, mais aussi des cadavres. D'ailleurs, c'est une des particularité de ce jeu. En effet, dans certains niveaux vous découvrirez des corps empalés, ou mutilés. C'est gore à souhait, mais déconseillé aux âmes sensibles.

Les bruitages sont dans l'ensemble assez convaincants ; par contre les musiques (au format Midi, merci Quicktime !) deviennent vite lassantes mais peuvent heureusement être désactivées.

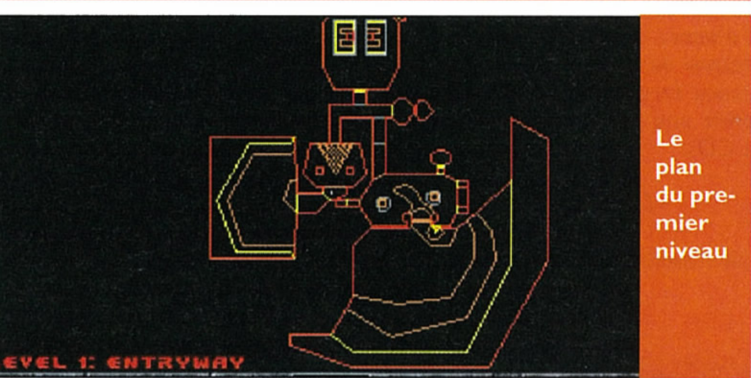
Doom supporte plusieurs protocoles réseau, et vous pourrez même jouer dans un réseau mixte Mac/PC. Dans le mode multijoueur, jusqu'à quatre personnes peuvent se battre soit en équipe, soit dans un combat à mort. Quand l'une d'elles ramasse une arme ou une clé, l'objet reste sur place et est donc disponible pour les autres. Vous pouvez envoyer des messages aux autres joueurs, et même avoir leur vision (ce qui vous permet de savoir où ils se trouvent). Il est néanmoins dommage que les niveaux soient les mêmes, et non pas spécifiques au jeu en réseau, comme c'est le cas par exemple dans Marathon.

Il est possible de jouer au clavier, à la souris ou au joystick. Il existe également un mode "turbo" qui accélère vos déplacements.

Quelle que soit votre machine, vous trouverez la résolution et la taille d'écran qui lui convient. Évidemment, sur un Mac d'entrée de gamme vous risquez de vous retrouver avec une fenêtre lilliputienne. Mais pour peu que votre machine le permette, vous pourrez jouer avec une image de taille raisonnable. De plus, trois résolutions sont disponibles : 320 x 200, 320 x 400 et 640 x 400.



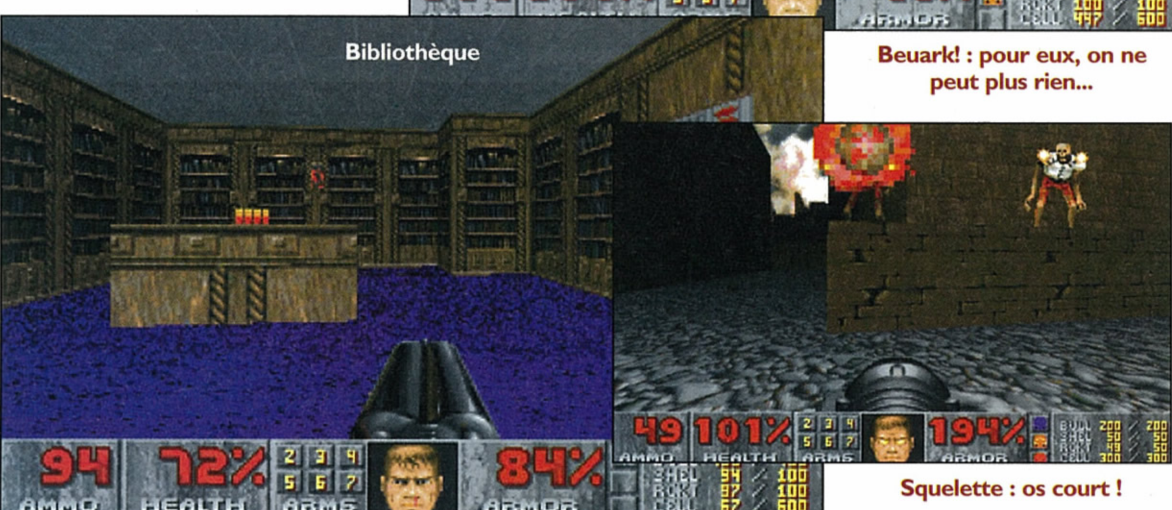
Diaboliquement beau : l'enfer du décor



Le plan du premier niveau



Beuark! : pour eux, on ne peut plus rien...



Bibliothèque

Une texture assez réussie. On s'y croirait !

Squelette : os court !



Sur un LC475, avec un écran de taille moyenne et en basse résolution, la vitesse de déplacement est acceptable. Mais il vous faudra un PowerMac pour jouer en plein écran sans trop de ralentissement. Et puis il est possible de quitter toutes les applications (y compris le finder) pour donner toute la puissance CPU au jeu. Nous avons également noté quelques ralentissements lorsqu'il y a beaucoup de sons joués en même temps. L'application demande au minimum 4,5 Mo de RAM, mais 8 Mo sont conseillés.
Doom utilise des fichiers WAD, identiques à ceux existant sur le PC. Quand vous serez venu à bout de ce jeu, vous n'aurez donc aucun problème à trouver de nouveaux niveaux (et nous nous ferons un plaisir de vous en offrir une sélection sur nos prochains CD).

ÉDITEUR : ID Software • DISTRIBUTEUR : Virgin/GT Interactive (1) 53 68 10 10 • TEXTES : VO Optimisé PowerMac • CONFIGURATION MINIMALE : 68030 ou PowerPC, 8 Mo de RAM, 20 Mo de disque dur, Système 7, écran 13» en 256 couleurs

INTERET 87

+

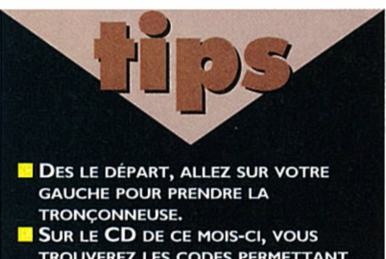
C'est Doom !
S'adapte à toutes les machines
Certaines textures sont très réussies

–

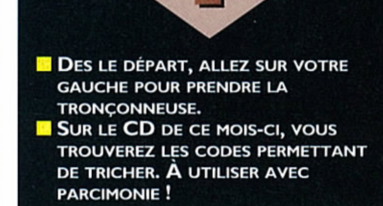
C'est sanglant, trop peut-être
Nécessite quand même une configuration musclée pour être agréable à jouer

TECHNIQUE 90

Même si Doom n'est pas tout jeune, il demeure une référence à laquelle le Macintosh ne pouvait échapper. Si vous voulez vous défouler, n'hésitez pas, Doom II est fait pour ça !



tips



- DES LE DÉPART, ALLEZ SUR VOTRE GAUCHE POUR PRENDRE LA TRONÇONNEUSE.
- SUR LE CD DE CE MOIS-CI, VOUS TROUVEREZ LES CODES PERMETTANT DE TRICHER. À UTILISER AVEC PARCIMONIE !

LE CHOIX DES ARMES



Les poings
Tiens, ici les gars s'entre-tuent



Le pistolet
Marrant, ici aussi ils se tirent dessus



La tronçonneuse
Bon, là c'est une mauvaise idée

Le fusil
Finalement l'arme la plus pratique



La mitrailleuse
Hé, tête de mort va !



Le fusil à plasma
Le gros va passer du rose au rouge





Le lance-roquettes
Spiderman ne va pas faire long feu

Le BFG 9000
Long à se charger, mais très efficace



En réseau, voilà à quoi ressemblent vos adversaires/parte-3 naires



Tête : la mitrailleuse est l'arme la plus pratique pour les éliminer.



MEGASTAR joystick

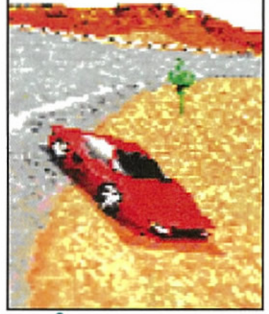
Need for speed

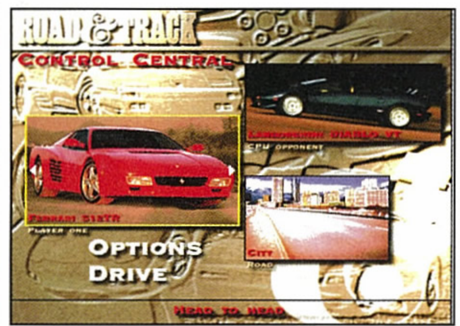
PC CD ROM

Oyez, oyez bonne s gens, Need for Speed est disponible pour PC ! Mais si, vous savez, le jeu de voitures qui a fait fureur sur 3DO. Bon, puisque je vois que vous ne suivez pas, reprenons depuis le début. Once upon a time... il était une fois, en français, un jeu de voiture ...



Circulez, y a rien à voir !





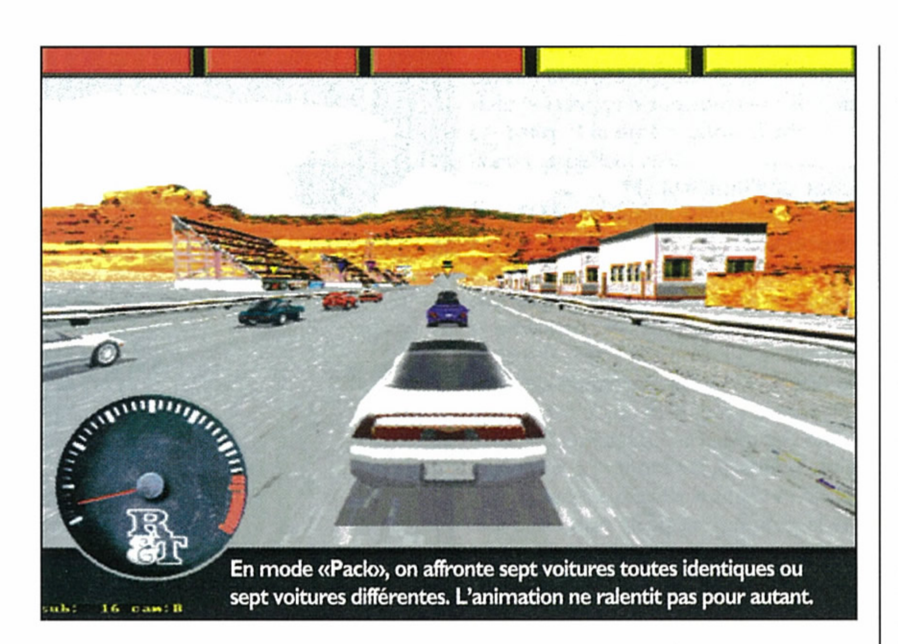


LORD CASQUE NOIR

C'est bien connu, les hommes ne parlent que de femmes ou de bagnoles, il est donc logique que les simulateurs de courses automobiles rencontrent autant de succès (pas autant que les programmes de cul, remarquez). Mais la grande majorité de ces simulateurs s'appuie sur la compétition pure et dure ; tels en témoignent F1 Grand Prix, Indy ou Nascar Racing. Need for Speed joue la carte de la voiture de sport de série lancée sur les routes de nos campagnes. Pas de circuits connus, mais simplement trois parcours d'une vingtaine de kilomètres séparés en trois tronçons. Certes, cette adaptation d'un jeu venant de la 3DO comporte de nombreuses améliorations et notamment trois circuits supplémentaires, ce qui me fait un peu mentir mais rien qu'un peu. Si vous avez connu la série de programmes Test Drive, eh bien vous aurez une idée précise de ce dont je veux parler. Précise ? En fait non, car il faut avoir vu Need for Speed pour avoir la moindre idée de ce qu'un PC bien programmé est capable de faire. Mais que les choses soient claires, un 486 DX2 66 ne suffira pas à faire tourner le soft en S-VGA, ce qui lui ôte pas mal d'intérêt. En revanche, que les possesseurs de Pentium se réjouissent car pour eux la fin du mois s'annonce plutôt heureuse. NFS sur Pentium, c'est carrément géant ! Mais lisez déjà ce qui suit !

Des menus copieux

L'installation du jeu, qui nécessite près de 48 mégas dans sa version «recommandée», ne requiert que très peu de manipulation de la part de l'utilisateur. Détection de la carte sonore et optimisation des réglages en fonction de la puissance de votre machine sont automatiques. Lorsque c'est chose faite, le lancement du programme débute sur une vidéo de qualité inédite qui en trompera plus d'un. Notre pote Léo, assis à la place de Moulinex, lança d'un air interloqué en regardant l'écran de son propre Pentium que je squattais : «On



En mode «Paclo», on affronte sept voitures toutes identiques ou sept voitures différentes. L'animation ne ralentit pas pour autant.

dirait la télé vu d'ici», suite à quoi je lui répondis qu'il était vraiment trop con. On s'est alors battu comme des chiffonniers jusqu'à ce que le boss arrive en nous insultant et en nous traitant de gamins. On a tous terminé à l'hôpital en buvant des coups... mais cela ne vous regarde pas. Comble de la finesse, il existe trois vidéos différentes, vidéos qui débouchent sur le menu principal du jeu d'un esthétisme rare, comme nous y habitue de plus en plus Electronic Arts. Trois petites fenêtres vous invitent à sélectionner le véhicule que vous piloterez parmi les huit proposés, celui que pilotera l'ordinateur et l'un des six parcours disponibles, trois itinéraires complets et trois circuits fermés. Quant au menu d'option, il permet de choisir le mode de jeu, la définition graphique, de régler le son et de paramétrer le modem. Les modes de jeu tout d'abord sont au nombre de quatre : contre un adversaire (ordinateur ou humain par câble ou modem), contre le chronomètre, contre les sept autres véhicules et enfin un mode "tournoi". Ces deux derniers n'existaient pas dans la version 3DO, et leur conception relance d'autant plus l'intérêt qu'il est possible d'accéder à un septième parcours si l'on emporte la totalité des courses en mode "tournoi" ! Du côté des options graphiques, le joueur peut définir la taille de la fenêtre d'affichage, la résolution (320 x 200 ou 640 x 480), ainsi que la qualité des détails ; et pour ce qui est du son, l'option «son 3D» offre une version élargie de la stéréo. Le codage en Dolby Surround est lui aussi présent, mais il faut, pour en profiter, relier son ordinateur à un amplificateur gérant ce standard (le son est alors sur cinq voix, trois de plus qu'en stéréo !) Dernière nouveauté, le jeu par modem ou par câble qui permet à deux joueurs de s'affronter et de s'envoyer des messages à l'aide d'un menu spécial.

Chaque véhicule et chaque parcours peuvent être visionnés à l'aide d'une vidéo, et de nombreuses pages écran vous offrent une foule de renseignements. Tout cela est merveilleusement présenté, et se balader d'une page écran à l'autre devient un véritable régal.

C'est pas de la daube

Maintenant que vous savez à peu près tout sur les possibilités du soft, venons-en au principal. Un léger temps d'attente, et une caméra extérieure apparaît en zoomant sur les voitures. En un instant, on se retrouve confortablement installé au volant de son bolide et on peut admirer la finesse avec laquelle le tableau de bord a été reproduit. Tiens, Lola a oublié son porte-jarretelles sur le tableau de bord... non, c'est pas vrai, c'est bien reproduit mais quand même pas à ce point. En plus, elle en met jamais de porte-jarretelles (NDLR : c'est vrai qu'avec sa jambe de bois, c'est plus pratique les punaises). Les chiffres des instruments sont parfaitement lisibles, surtout en S-VGA ; quant à la finesse du décor, elle est tout bonnement excep-





Trois petits tours et puis s'en vont. Notez les traces de gomme (oui, elles restent quand on repasse) et la fumée translucide parfaitement reproduite.

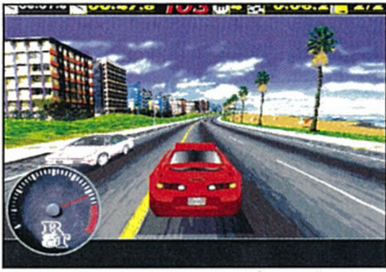


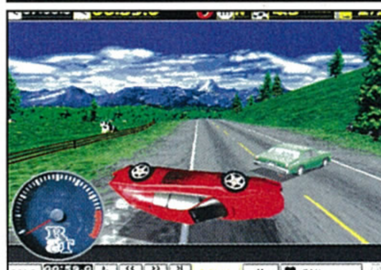
Je vous parlais d'un pont dans mon texte, eh bien le voilà !

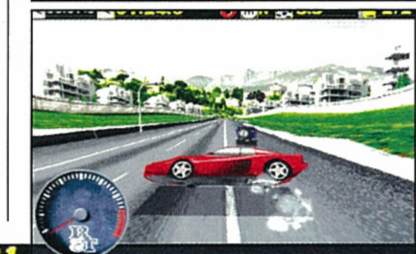


Certains objets du décor peuvent être détruits par votre bolide. Les arbres par exemple deviennent tous plat.

tionnelle. Jamais le paysage n'aura paru aussi réaliste. Une pression sur la touche «C», et vous apercevez votre voiture de l'extérieur. Une seconde pression, et la caméra s'eloigne, un peu comme dans Virtua Racing. Ces trois modes de vues permettent d'apprécier pleinement le soft, même si le pilotage s'effectue dans de bien meilleures conditions de l'intérieur. Mais revenons à l'extérieur pour mieux apprécier la représentation des voitures. On a l'impression de regarder des petites majorettes, tant elles sont réussies. Allez, on accélère et on enclenche la première. Le moteur s'emballe et la fumée translucide s'échappe de sous les pneus. Le plus drôle, c'est que ça laisse des traces sur le bitume. Ça aussi, c'est nouveau par rapport à la version 3DO. À chaque dérapage, vous laissez de la gomme ; et pour répondre à la question que vous n'allez pas tarder à me poser puisque tout le monde à Joy me l'a posée : oui, les traces restent sur la route si l'on repasse en sens inverse. C'est incroyable ce que les gens sont crétins des fois ! On leur présente le plus beau jeu de voitures du monde, et qu'est-ce qui les intéresse, hein ? Si les traces restent quand on repasse... non, mais j'vous jure. Je parle, je parle, ou plutôt j'écris, mais me voilà déjà en cinquième en train de doubler tout le monde et de klaxonner à tout-va. Oui on peut klaxonner, oui c'est génial et non ça ne laisse pas de trace. En revanche, les voitures arrivant en sens inverse vous lancent des appels de phares et réagissent avec un naturel étonnant. Par exemple, si vous êtes en train de tournoyer sur la route à fond de première pour frimer, ces derniers ralentissent puis s'arrêtent par prudence. Idem si vous arrivez comme un fou sur leur file, certains vont même jusqu'à se jeter volontairement sur les bas de Lola... euh sur les bas-côtés, pardon. Évidemment, il finit toujours par y avoir un méga-carton. C'est si impressionnant, qu'on se le repasse au ralenti avec l'une des cinq caméras disponibles. Les voitures volent dans tous les sens et s'entrechoquent en respectant les lois physiques de l'apesanteur et du frottement. En revanche, elles ne se cabossent pas. Les accidents ne sont donc pas pénalisants au niveau mécanique, mais ils font perdre un temps précieux. La police aussi vous ralentit en vous collant une amende si vous ne parvenez pas à respecter les limitations de vitesse, ce qui est quasiment impossible avec ce genre de bagnole, et si vous ne parvenez pas à les semer. À ce propos, si vous heurtez une voiture de police par l'avant, vous pouvez entendre la sirène ralentir comme si vous aviez explosé la batterie. C'est pas du détail qui tue, ça ? Mince, mon adversaire se rapproche et essaye de







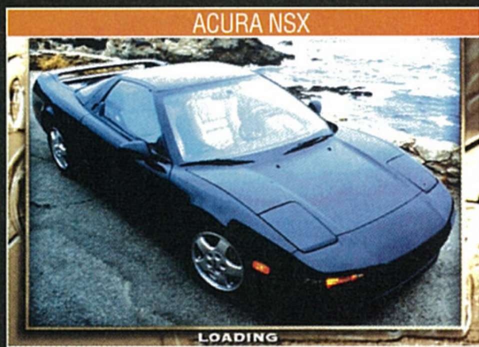
VRAI FAUX

Savez-vous que le célèbre éditeur Psygnosis vient de disparaître ?
VRAI
Oui, mais en fait non. Le nom disparaît mais pas l'éditeur qui s'appelle désormais Sony Interactive Europe. Bon ben voilà, c'est tout.



Les voitures pouvez

ACURA NSX



Moteur : V6/24 soupapes - Chevaux : 270 - Cylindrée : 2 977 cc - Accélération de 0 à 100 : 5,8 s. - vitesse maxi. est. : 270 km/h - prix est. : 450 000 F.

CORVETTE ZR-1



Moteur : V8/32 soupapes- Chevaux : 405- Cylindrée : 5 732 cc- Accélération de 0 à 100 : 5,2 s. - vitesse maxi. est. : 285 km/h - prix est. : 450 000 F.

LAMBORGHINI DIABLO VT



Moteur : V12/48 soupapes - Chevaux : 492 - Cylindrée : 5 707 cc - Accélération de 0 à 100 : 4,7 s. - vitesse maxi. est. :.320 km/h - prix est. : 1 500 000 F.

DODGE VIPER RT/10



Moteur : V10 - Chevaux : 400 - Cylindrée : 7 990 cc - Accélération de 0 à 100 : 4,8 s. - vitesse maxi. est. : 255 km/h - prix est. : 390 000 F.

que vous piloter

FERRARI 512 TR



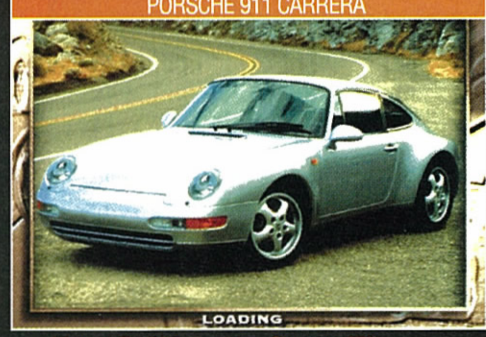
Moteur : Flat 12/48 soupapes - Chevaux : 421 - Cylindrée : 4 943 cc - Accélération de 0 à 100 : 4,7 s. - vitesse maxi. est. : 308 km/h - prix est. : 1 300 000 F.

MAZDA RX-7



Moteur : 2 rotor Wankel, bi-turbo - Chevaux : 255 à 6 500 tr/mn - Cylindrée : 1 308 cc - Accélération de 0 à 100 : 5,5 s. - vitesse maxi. est. : 250 km/h - prix est. : 222 000 F.

PORSCHE 911 CARRERA



Moteur : Flat 6/12 soupapes - Chevaux : 270 - Cylindrée : 3 600 cc - Accélération de 0 à 100 : 5,2 s. - vitesse maxi. est. : 270 km/h - prix est. : 400 000 F.

TOYOTA SUPRA TURBO

LOADING

Moteur : V6/24 soupapes bi-turbo - Chevaux : 320 - Cylindrée : 2 997 cc - Accélération de 0 à 100 : 5,0 s. - vitesse maxi. est. : 250 km/h - prix est. : 280 000 F.

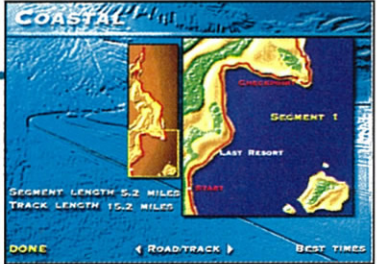
me doubler. Hop, un coup de volant et je lui ferme la porte... il freine, klaxonne... je lui fais un petit geste malsain, ça lui apprendra. Et si j'essayais un autre parcours, la montagne par exemple ? Alors là c'est génial, l'impression de relief est ahurissante avec des montées et des descentes qui n'en finissent jamais. Et toujours ces satanés décors à tomber par terre. Tenez, le pont, là, il est pas beau le pont ? Je vous l'ai mis en photo quelque part pour que vous puissiez aussi en profiter. Une pression sur la barre d'espace correspondant au frein à main, et les roues arrières se bloquent. Ma Testarossa part en vrille dans un nuage de fumée. Ah que c'est beau..

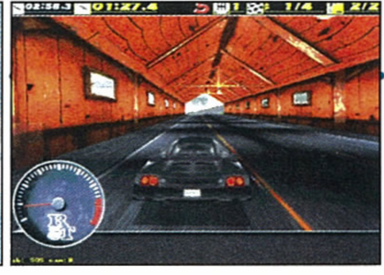
Et les pédales alors ?

Un jeu de voitures se doit avant tout d'être jouable. Need for Speed se joue au joystick, au clavier ou à la souris. Au clavier, la notion de "tout ou rien" ne rend pas la maniabilité satisfaisante et mieux vaut opter pour l'une des deux autres solutions. La souris ? Pourquoi pas, mais il faut la nourrir. Non je déconne, mais il faut avoir une drôle d'habitude pour parvenir à ses fins. C'est au joystick que l'on s'en tire le mieux, mais quel dommage, oui quel dommage que l'on ne puisse pas brancher un ensemble pédalier/volant. Ils ont pas fait très fort pour le coup. Sachez, sinon, que les réactions varient selon le type de voiture. Ainsi, la Porsche Carrera aura-t-elle tendance à s'écraser dans les virages ou bien ira-t-elle tout droit si l'on oublie d'accélérer ou si l'on freine trop tard. De même, vous pourrez entendre le rupteur se mettre en route au cas où vous dépassiez le nombre de tours limites. Au contraire, si vous rétrogradez à trop haut régime, les roues arrières se bloquent et la voiture part en tête-à-queue. Bref, plus réaliste que ça, y a pas. Le son reprend celui de chaque moteur, mais aurait pu être largement amélioré à mon sens. Le soft gère également les bruits extérieurs comme celui produit par une chute d'eau par exemple. Pour peu que votre carte son soit stéréo, et c'est le pied total.
Voilà, je crois vous avoir à peu près tout dit et je ne peux que vous conseiller ce soft qui vous procurera de très longues heures d'amusement. Enfin, n'oubliez pas qu'il faut un Pentium ou un DX4 100 pour en profiter pleinement.

GENRE : Simulation de voiture • EDITEUR : Electronic Arts (16) 72 53 25 25 • **NOTICE** : VF • NBR DE JOUEUR(S) : 1 (2 par modem) • CONFIG. MINI. : 486 DX 33 • TESTÉ SUR : 486 DX2 66 & Pentium 90 - Dispo sur 3DO

Une réussite totale. Proche de la simulation et à la fois du jeu d'arcade, Need for Speed ravira tous les publics.





LES PARCOURS



Le parcours alpin (29 km) est sans aucun doute le plus délicat à négocier. Les nombreuses côtes et les virages serrés empêchent les pointes de vitesse, et la circulation y est relativement importante. Les bas-côtés recouverts de neige sont qui plus est très glissants.



Sur Autumn Valley (4,8 km), les virages sont plus nombreux ; les débutants peuvent l'utiliser pour se perfectionner. Le décor est largement plus réussi que le Rusty Springs, et le tracé est sympathique.



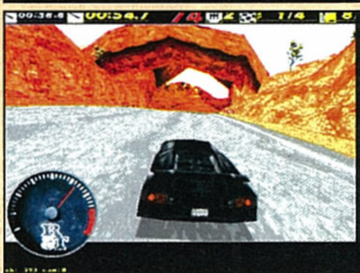
Un parcours de 25,7 km en ville. Pas de voiture qui arrive à contre-sens, les trois tronçons du parcours étant en sens unique. Néanmoins, à la vitesse où vous allez, les voitures semblent arriver de face tant l'écart de vitesse est important. Attention aux radars, ils sont nombreux !



Vous longez la côte. La circulation est dense dans les deux sens. Un graphisme magnifique avec un passage enjolivé de moult montgolfières. Longueur du trajet : 24 km divisés en trois tronçons.



Monterey est une petite merveille. Le tracé tout d'abord est extrêmement plaisant avec un relief très accentué. Le décor est magnifique et les textures sont très fines. Il n'en demeure pas moins le plus difficile de tous les parcours proposés.



Les circuits de Rusty Springs sont courts (1,6 km), le graphisme est moche et le tracé peu intéressant. Mais ils permettent d'établir des records d'accélération et de freinage. Bon pour l'entraînement !





Space ace

3 DO

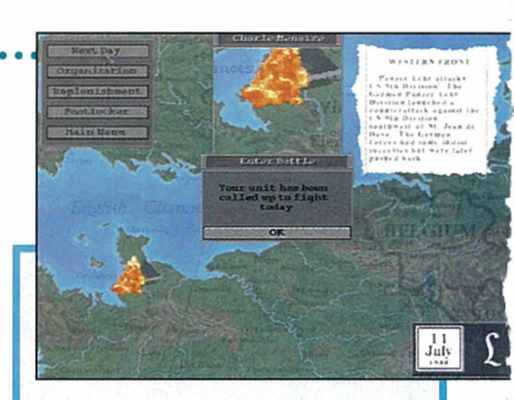
PINKY

Toutes proportions gardées, un logiciel de Readysoft, c'est un peu comme certains top-model : c'est très beau, ça rend un maximum sur les photos, mais c'est totalement inintéressant à l'usage ! (NDLR : elles sont trop vertes et bonnes pour les goujats ?). Space Ace est donc tristement similaire à Dragon's Lair, puisqu'il s'agit d'un joli dessin animé, où les seules actions du joueurs consistent à appuyer sur une direction du joypad de temps en temps, le tout étant de se souvenir des séquences exactes. Autant dire le degré 0 de la réflexion. Tenez, ça me rappelle une chanson de Brel. Comment disait-il déjà ? Ah oui, c'est ça, "beau, beau, beau... beau et con à la fois".



EDITEUR : Readysoft • VU ET DISPO : ULTIMA

INTERET 20 TECHNIQUE 50



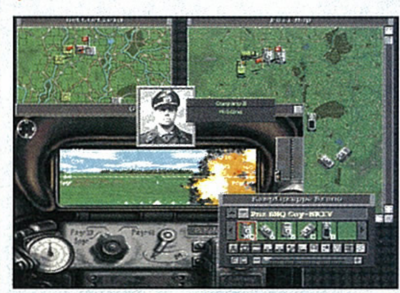
Across the Rhine

PC CD-ROM

COOLI

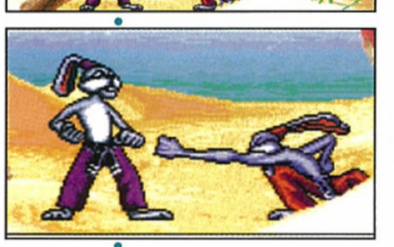
Across The Rhine est un bon wargame très détaillé avec un souci du détail à toute épreuve. Mais quand je vois que sous Pentium 90, 512 Ko cache, 8 Mo EDO Ram, disque dur E-IDE mode 4 (11 Mo/s) et Smartdrv 2048 plus installation maximale (rien que 90 Megs), on ne bénéficie pas d'un confort d'utilisation normal (mais à des lock-up de 20 à 30s), je m'interroge ! Ça serait un shoot en 3D texturée avec des dragons réalisés sous 3DS qui crachent des têtes de morts qui crachent des flammes, je dis oui. Pour un wargame, cela me semble un peu exagéré. Pourtant je le conseillerais à toute personne ayant une config supérieure. Les autres, attendez que le prix des stations Cray-One baisse.

EDITEUR : Microprose • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48 18 50 00 • TEXTES : VF • VOIX : VO • MINIMUM : 486dx33, 4 Megas, CD double vitesse (tendances suicidaires s'abstenir) • DISPONIBLE SUR : PC DISQUETTE



INTERET 60 TECHNIQUE 50





Brutal : Paws of fury

PC DISQUETTE

COOLI

Chez Gametek, on est visionnaire. Ce sous-remake de SF2 au lifting de Tortue Ninja vous donnera l'envie d'être Brutal assurément. Le graphisme (digne de l'Amstrad) ferait rire si on ne savait pas que ce produit est destiné à la vente. Quant au jeu, il n'est même pas digne d'IK+ sorti sur Amiga il y a moult années. Vous comprendrez donc qu'au lieu de smasher mon moniteur, j'ai préféré défenestrer sauvagement la boîte dont les qualités aéro-dynamiques sont plus que douteuses. En résumé, un produit de haut-vol ! P.S. : D'accord ce soft est destiné aux plus petits. Mais c'est pas parce que Dorothée a engendré des générations de goblinoïdes, qu'il faut généraliser.

GENRE : comique • EDITEUR : Gametek (16) 72.47 30 95

INTERET 30 TECHNIQUE 30



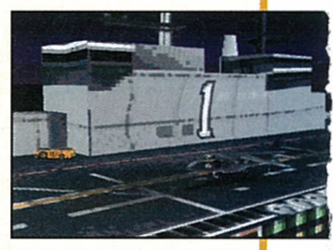
USNF Marine Fighters

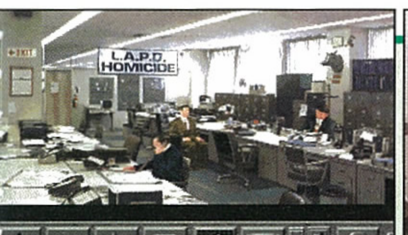
PC CD-ROM

LORD CASQUE NOIR

35 missions, 3 nouveaux avions, Marine Fighters mérite le détour ! L'histoire se déroule dans un futur proche, 1997, où un conflit éclate dans les pays de l'est. L'attaque de navires américains par les Russes dans la mer du Japon suffit à déclencher les hostilités. Les nouveaux appareils pilotables sont : l'Harrier II AV8B, le Sea Harrier FRS.MK2 et le Yak 141 "Freestyle". Grâce à la présence de tuyères sous l'appareil, vous découvrirez une nouvelle manière de piloter qui ne manque pas de piquant. De nouvelles armes viennent compléter l'ensemble. Enfin, sachez que si vous disposez de la version américaine du jeu original, Marine Fighters comprend une mise à jour de ce dernier en français (au niveau des textes tout du moins).

GENRE : Data Disk • EDITEUR : Electronic Arts Tél : (16) 72 17 07 83





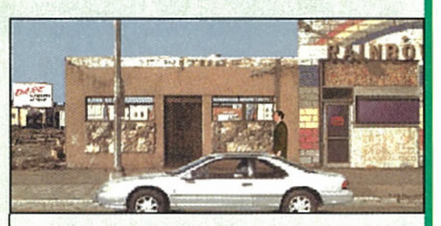


Police Quest IV
Open Season

MAC CD-ROM

TIBÉRIUS

Vous êtes John Carey, détective de la police criminelle de Los Angeles. Un meurtre vient d'être commis, et vous venez d'arriver sur les lieux. Si le jeu s'avère relativement intéressant, sa réalisation est catastrophique. Le graphisme est flou et on distingue à peine les détails, pourtant importants pour ce jeu. L'ambiance sonore n'est pas très agréable, même si parmi les musiques dans l'ascenseur on reconnaît celle de Larry 6. Les textes sont assez illisibles car trop petits. Il est d'ailleurs impossible d'avoir les voix



et le texte. Enfin le jeu se traîne sur PowerMac.

ÉDITEUR : Sierra • TEXTE ET VOIX : VO • CONFIGURATION MINIMALE : 68040, 256 couleurs sur 13», 8 Mo Ram, 10 Mo de disque





Combat Air Patrol

PC CD-ROM

LORD CASQUE NOIR

Ce simulateur s'appuyant intégralement sur la guerre du golfe, vous place aux commandes des deux chasseurs américains F14 et F/A 18. Le problème, c'est que c'est très mal présenté et question ergonomie, on est à des années lumière de USNF d'Electronics Art. Mais cela n'est rien comparé à la simulation elle-même. Les mouvements de l'avion ne sont pas réalistes du tout. Pour vous donner un exemple, on a parfois l'impression de diriger le décor et non l'avion. Reste que l'animation est l'une des plus rapide qu'il m'ait été donné de voir, mais ça ne sert pas à grand-chose, vu le piètre réalisme de tout le reste. Bref, un programme que l'on oubliera très vite.

GENRE : Simulateur • EDITEUR : Psygnosis Tél : (1) 46 43 93 10 • NOTICE : VF • NBRE DE JOUEUR(S) : 1 • CONFIG. MINI. : 486 DX 33 • DISPO : AMIGA

TECHNIQUE 30 INTERET 30







Discworld

MAC CD-ROM

Le meilleur des (disques) mondes

Imaginez une tortue, sur son dos quatre éléphants, et sur les pachydermes un disque qui tourne... Vous venez de découvrir le disque-monde de Terry Pratchett.

TIBÉRIUS

Certes, cette vision n'est pas très courante, mais ô combien hilarante. Sur ce monde existent plusieurs terres, sur l'une d'elles est construite la cité d'Ankh-Morpork. Dans cette ville, l'université invisible, dans laquelle habite notre héros, Rincevent. Héros ? Pas vraiment. En fait un magicien raté, peureux, gaffeur, toujours prêt à fuir (surtout devant les dragons). Et c'est pourtant cet individu que vous allez guider dans ce jeu complètement loufoque. En effet, l'humour est omniprésent dans ce jeu d'aventure original. Au tout début, vous aurez à réveiller votre animal de compagnie. Enfin, «animal» est un bien grand mot, car Bagage est en fait une malle à pieds, qui vous suit partout où vous allez, ou presque. L'avantage de Bagage, est qu'il peut contenir tout ce que vous y mettez, et vous allez en ramasser des objets au cours de votre quête. Vous rencontrerez également de nombreux personnages, avec qui vous aurez des conversations qui repoussent les limites de l'absurde. Vous pourrez d'ailleurs choisir votre style de conversation : guilleret, moqueur, coléreux ou interrogateur. Vos interlocuteurs réagiront alors selon les circonstances. Dans certains cas, vous pourrez les interroger sur des objets particuliers. Les dialogues sont pour la plupart à mourir de rire, complètement idiots et bourrés de jeux de mots. Il existe de nombreux lieux à visiter, non seulement dans Ankh-Morpork, mais aussi à l'extérieur de la cité, et même jusqu'au bord du disque, où vous pourrez admirer l'arc-en ciel et le périfilet. Les musiques, nombreuses et variées, collent bien au jeu. Les voix — notamment celle qu'Eric Idle, ancien des Monty Python, prête à Rincevent — sont hilarantes. Le graphisme est très amusant, bourré de petits détails. De nombreux gags ponctuent vos aventures. Malheureusement la résolution donne un résultat assez pixellisé. L'interface est de style «pointer-cliquer», avec un joli curseur magique. Il faut cependant appuyer sur la barre d'espace pour regarder un objet. À noter que le jeu peut être affiché en 320 x 200 et 640 x 400, mais aussi 480 x 300 et 800 x 500, et que le scrolling peut être activé par blocs si votre machine n'est pas assez puissante. La documentation n'est pas en reste. Vous y découvrirez ce qu'est le disque-monde, mais aussi les gens qui le peuplent. Vous y apprendrez par exemple que les dieux ne jouent pas aux échecs par manque d'imagination, que la guilde des Voleurs dispose d'un quota annuel de vols et d'agressions, que les trolls font preuve d'intelligence uniquement quand ils sont suffisamment gelés !!! Enfin, les énigmes sont suffisamment diverses et variées pour assurer une bonne durée de vie au jeu, même si certaines d'entre elles sont peu évidentes à résoudre. Il vous faudra en effet revenir assez souvent aux mêmes endroits, et discuter plusieurs fois avec les mêmes personnages afin d'obtenir des indices ou des objets indispensables pour la suite de l'aventure.



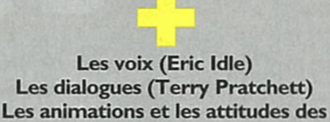
tips

- INTERROGEZ SOUVENT LES MEMES PERSONNAGES. SELON LA PROGRESSION DE L'AVENTURE, ILS VOUS DONNERONT DES INDICES DIFFÉRENTS.

A'Tuin la tortue et les quatre éléphants, surmontés par le disque-monde

ÉDITEUR : Psygnosis (1) 46 43 93 10 • NOTICE : Français • JEU : Anglais • CONFIG MINI : 68030, 256 couleurs, 4,5 Mo Ram

INTERET 90



Les voix (Eric Idle)
Les dialogues (Terry Pratchett)
Les animations et les attitudes des personnages
La durée de vie
La documentation

−

Textes en anglais
Les graphismes

TECHNIQUE 75

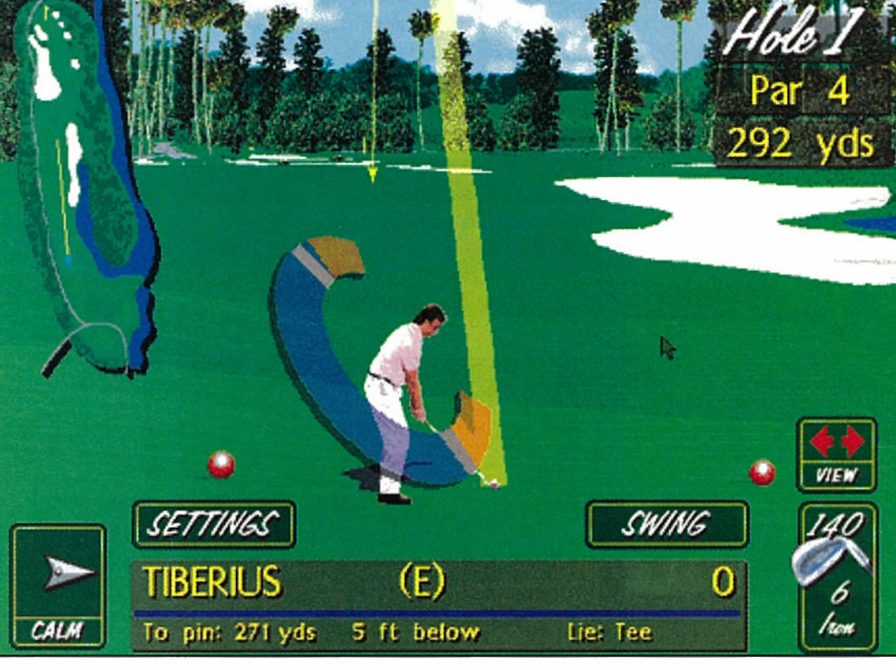
Depuis Monkey Island II, on n'avait pas vu un jeu d'aventure aussi amusant sur Mac. À condition d'être tolérant sur le graphisme et de comprendre suffisamment l'anglais, DiscWorld est donc un jeu à se procurer d'urgence.

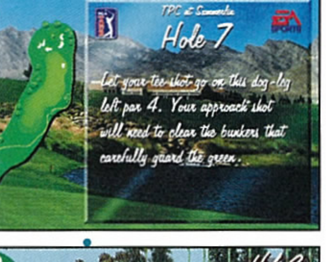
PGA Tour Golf III

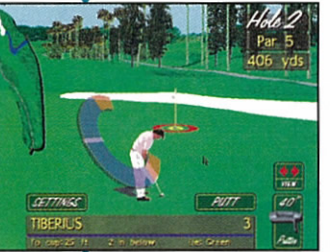
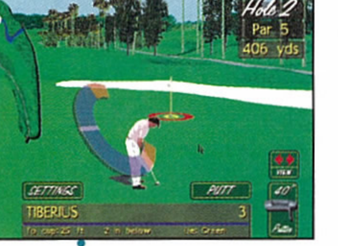
Mac - CD-Rom

Pour ne pas se tromper...

Il y a quelque temps, Electronic Arts proposait PGA Tour Golf II. Voici une nouvelle version qui devrait satisfaire les amis du golf.







TIBÉRIUS

Ce qui frappe en premier dans ce jeu, c'est la qualité de sa réalisation, et la beauté des écrans. EA a en effet complètement relooké PGA. De plus, l'interface est très bien conçue et ergonomique. Une succession de panneaux permet de configurer le jeu à sa guise. Il est possible de s'entraîner, de faire un parcours simple ou un tournoi.

Une interface exemplaire

Trois parcours sont disponibles : Summerlin, River Highlands et Sawgrass. Chacun d'entre eux est présenté par un film, de qualité moyenne d'ailleurs. Ensuite vous choisissez vos clubs, vos adversaires (vous pouvez choisir entre autre parmi dix grands joueurs), et c'est parti ! Parmi les options, on peut visualiser le parcours en vidéo, afficher ou non un quadrillage et la vue de dessus, choisir un niveau de difficulté parmi les trois proposés, régler la musique, les bruitages et les commentaires, choisir le mode de visualisation du coup (caméra en face, ou mode PIP).

Chaque joueur a son style, ce qui ajoute encore au réalisme du jeu. Contrairement à ce qui se passe dans Links, le système adopté par EA permet d'avoir un rendu quasi photographique sans voir le décor s'afficher au fur et à mesure. De plus, le relief du terrain est admirablement bien rendu.

Un graphisme superbe

Après chaque coup, un mode "replay" est disponible afin d'analyser son jeu. Les coups peuvent être commentés de vive voix (mais en murmurant pour ne pas déranger les autres joueurs...). Signalons enfin un système de «visée» original : vous positionnez une flèche là ou vous avez l'intention de viser (sur le green il s'agit d'un drapeau), ainsi qu'une représentation très visuelle du réglage du swing; en fonction de votre sélection, des repères s'afficheront, vous permettant d'ajuster la frappe en conséquence.

ÉDITEUR : Electronic Arts • NOTICE ET JEU : Anglais • Optimisé PowerMac • CONFIGURATION MINIMALE : 68040, 256 couleurs sur 13», 8 Mo Ram + 5 Mo de mémoire virtuelle, 10 Mo de disque • CONFIGURATION CONSEILLÉE : PowerPC, 256 couleurs sur 13», 16 Mo Ram, 10 Mo de disque, 10 Mo de disque.

De par la qualité de sa réalisation, ce golf, malgré un aspect simulation un peu léger, séduira les amateurs de ce sport.



The Last Bounty Hunter

PC CD-ROM

PINKY



INTERET 10
TECHNIQUE 30

Si les produits ALG devaient être résumés en trois mots, ces derniers seraient certainement "Y en a marre". Marre de déplacer un stupide curseur sur un écran où défilent des films vidéo mal digitalisés, tramés à l'extrême. Marre de tirer sur tout ce qui bouge, mais attention, au moment précis où le programme décide qu'il faut qu'on le fasse, pas avant ni après. De plus, la détection de collision est ici défaillante, et il arrive souvent que l'on abatte un ennemi alors même que l'on a tiré à côté de lui ! LBH est inintéressant, simpliste et mal réalisé, que vous dire d'autre ?

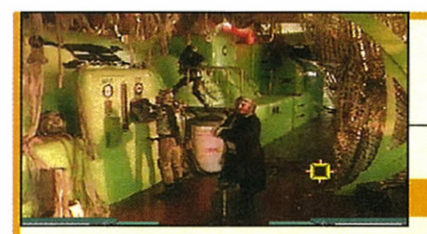
EDITEUR : American Laser Games • TEXTES ET VOIX : VO • CONFIG MINI : 386DX 33 (souris) 486 (PC Gamegun), CD ROM X2 • PRÉVU SUR : 3DO



Space Pirates

3DO

PINKY



INTERET 10
TECHNIQUE 30

Ah, la vache ! Je n'ai vraiment pas de chance, moi, ce mois-ci ! Tout a commencé avec Space Ace, une bien triste entrée en matière. Puis est arrivé The Last Bounty Hunter sur PCCD, et voici qu'un autre soft American Laser Games déboule sur mon bureau. Space Pirates est lui destiné aux 3DO, mais le désolant constat est bien entendu le même, à savoir qu'il s'agit d'un jeu totalement dépourvu d'intérêt, pauvre techniquement (les vidéos sont mal digitalisées), et complètement injouable sans Gamegun. Vous êtes prévenus !

EDITEUR : American Laser Games • Textes et Voix : VO

Dr Drago's Madcap Chase

PC CD-ROM

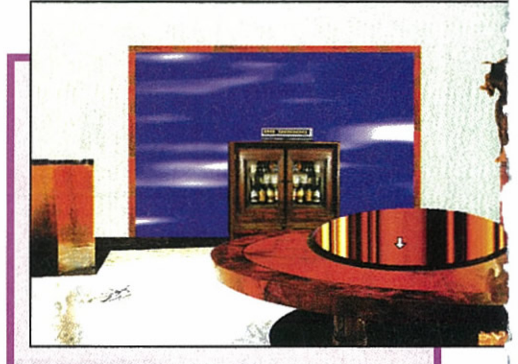
LÉO DE URLEVAN



INTERET 30
TECHNIQUE 50

Le but de ce jeu est assez simple, mais la réalisation générale est assez laborieuse, tant et si bien que l'on a beaucoup de mal à s'y intéresser. C'est un rallye qui comporte plusieurs étapes, vous en définissez le nombre. Vous allez plus ou moins vite selon un jet de dés ! Vous traversez toute l'Europe en essayant de faire le plus d'argent possible en achetant des bâtiments et des actions. Le graphisme et les sons ne cassent pas deux briques à un canard. (NDLR: Voilà une expression qui tombe comme un cheveu dans un jeu de quilles).

GENRE : Jeu de société-gestion • EDITEUR : Blue Byte
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft Tél : (1) 48 18 50 00 • CONFIGURATION : 336 DX 33



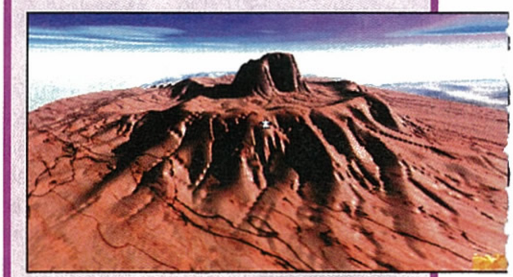
Mirage

PC/MAC CD-ROM

LÉO DE URLEVAN

L'action se passe au Far West, et vous devez retrouver un quelconque soldat de l'armée américaine. Ce jeu est une référence... de ce qu'il ne faut pas faire. C'est sous Windows, les vidéos sont moches ainsi que les photos. Le scénario est nul et on meurt sans savoir pourquoi, parce que l'on a pris la mauvaise porte, en fait. On aurait vraiment aimé que ce soit un mirage. Malheureusement, ce jeu existe et il est vendu. Il est malheureusement aussi disponible sur Mac où il est tout aussi pourri.

GENRE : Aventure ignoble • EDITEUR : Atlantis Interactive • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft Tel : (1) 48 18 50 00 • VOIX ET TEXTES : anglais



INTERET 05 TECHNIQUE 40





22 Septembre - 2 Octobre 95

LA 71ème FOIRE INTERNATIONALE DE MARSEILLE

présente



en collaboration avec :

Joypad

joystick





MEP

La Mutuelle Étudiante

Région Provence-Alpes Côte d'Azur

SALON DU JEU, DU MODELISME ET DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

PARC CHANOT - RENSEIGNEMENTS : 91 76 16 00







Apple











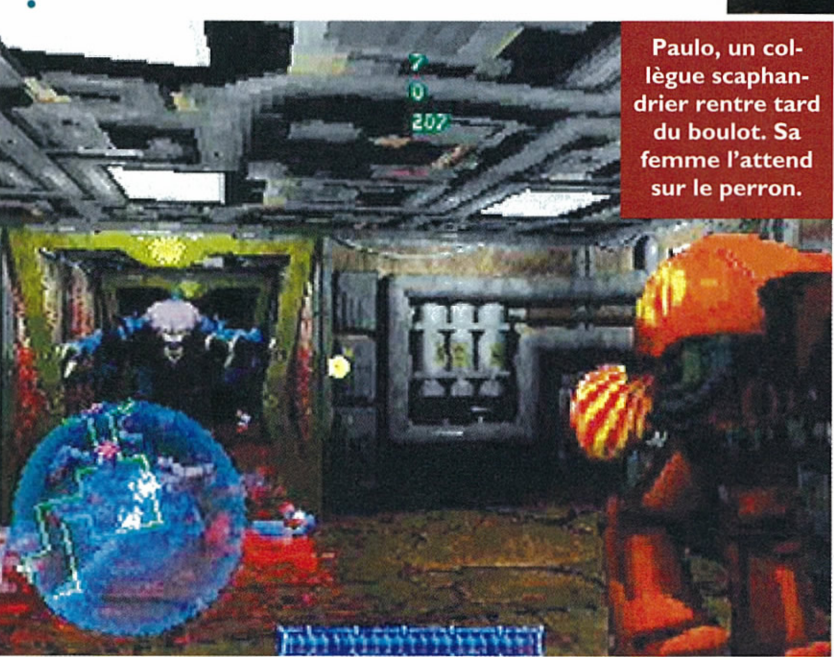
Space Hulk
Blood Angels

PC CD-ROM

La nouvelle référence

Si vous vous demandez encore ce que doit être un bon jeu, Electronic Arts vous en fournit la démonstration avec la plus fidèle des adaptations de l'univers de Space Hulk mais surtout la meilleure.

COOLI



Paulo, un collègue scaphandrier rentre tard du boulot. Sa femme l'attend sur le perron.





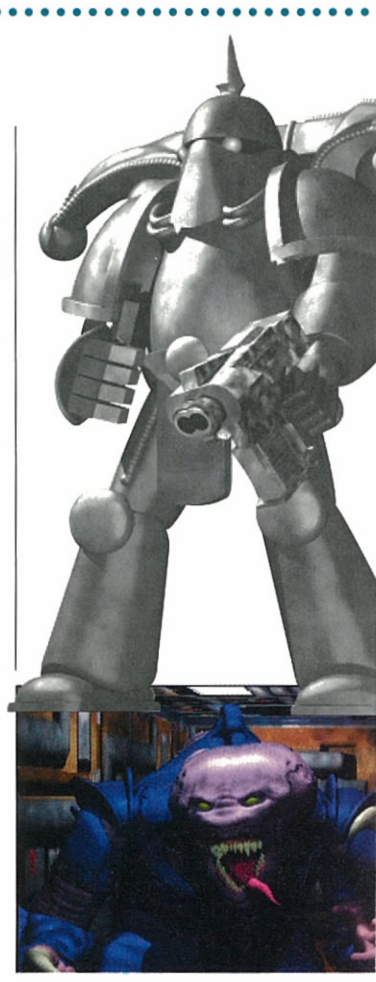
C'est dans la peau du leader des Blood Angels Terminators, une branche d'Imperial Space Marines, que vous débuterez Space Hulk. Tout commence alors qu'un gigantesque vaisseau spatial (un Hulk), apparemment hors de contrôle, dérive dans l'espace. Vous vous en battriez sûrement les sboubs si, sur la course de celui-ci, ne se trouvait pas la planète impériale Delvar III. Bien entendu, c'est à vous que reviendra l'honneur de faire dévier de sa trajectoire l'immense masse flottante. Mais pour éviter une collision fatale à Delvar III, il vous faudra d'abord prendre d'assaut le vaisseau. Ce n'est qu'une fois à l'intérieur, que vous découvrirez que vos amis de

Les Spaces Marines ont été d'abord travaillés en ray-tracing, et ça se voit !

Vous serez amenés à récolter de multiples objets tels des minutions ou des explosifs.

Au menu, un Blood Angel sur tripes de Genestealer. Space Hulk c'est gore !

30 ans (de joyeux bisounours version «Mururoa, j'y étais») sont de la partie. Purger le Hulk des Genestealers, les monstres les plus effroyables de la galaxie, sera donc votre souci majeur. C'est ce que nous propose Electronic Arts au travers de ce soft de stratégie/action. Une classification fort à propos, puisque vous pourrez aborder le jeu en deux modes bien distincts. Tout commence par un briefing où vous verrez apparaître la carte du niveau avec la description des objectifs. Puis on vous offrira une vision à la première personne en 3D texturée. En mode "arcade", vous ne contrôlerez que vos propres mouvements. Les faits et gestes du reste de l'équipe qui vous accompagne étant pris en charge par l'ordinateur. Mais ceci implique que vous devrez agir en fonction de leur positionnement. Le véritable challenge ici provient déjà du temps réel, mais surtout du fait de l'excellente adaptation de l'univers de Games Workshop par Electronic Arts.



Un concept tactique poussé...

En effet, même si vous êtes surarmé, les Genestealers sont beaucoup plus rapides que vous. Il vous faudra continuellement veiller à ne pas vous faire déborder. De plus, l'IA des monstres a été très bien développée. Certains Genestealers n'hésiteront pas à feindre de passer derrière une colonne pour ensuite faire un rapide demi-tour et se ruer sur vous. Bien entendu, si vous vous prêtez à leur jeu et essayez d'anticiper leurs mouvements, vous perdrez de précieuses secondes lorsqu'ils feront volte-face. Autre élément important, comme dans le jeu de plateau, vous ne saurez jamais, avant, s'il suffit d'un coup pour les abattre ou d'une dizaine. Et comme vos armes peuvent s'enrayer... Enfin, vous aurez à votre disposition le panel d'actions habituel (ramasser un objet, etc.). Quant au mode "campagne", plus tactique, il se différencie du mode précédent par la possibilité d'assigner des tâches à vos coéquipiers. Les amateurs de Space Hulk ne seront pas dépaysés, puisqu'ils y retrouveront les ordres standard (overwatch, etc.). Il sera plus intéressant pour les puristes, dans le sens où la difficulté est plus grande, même assez relevée (le temps pour donner des ordres étant limité). Mais si Space Hulk prévaut par son super game-play, au niveau de la réalisation c'est un must !





Et une réalisation béton !

D'abord par les graphismes - que je n'ose décrire de peur d'apposer un qualificatif trop fort - mais aussi par l'environnement sonore génial. Vos coéquipiers passent d'un gros rire gras en massacrant des Genestealers à des invectives style «Pousse-toi, laisse-moi passer !». Bref, on ne pouvait espérer mieux. Au départ, on pourrait penser que le moteur 3D rame, mais après quelques instants, on a vraiment l'impression d'être dans un Space Marine lent et lourd. Enfin, j'allais oublier le plus important : sachez que vous n'aurez



Avec un peu d'expérience, vous parviendrez à éliminer les Genestealers au corps à corps.



pas seulement les Genestealers de base à affronter. En effet le bestiaire passe également par les Hybrides 2ème et 3ème générations, les Psychiques (Magus) de 4ème génération et surtout (j'ai gardé le meilleur pour la fin) le Hive-mind Patriarch !! Pour ceux qui ne connaissent pas l'univers de Space Hulk, imaginez pour ce dernier quelque chose de très grand et très méchant (genre la reine des Aliens). Que demander de plus ? Des traîtres... les grey terminators acquis à la cause des Genestealers, seront aussi de la partie. Et si en plus on ajoute de belles scènes cinématiques pour couronner le tout, vous l'aurez compris, Space Hulk est une réussite complète !

LE must ?

On peut même aller un peu plus loin en disant qu'il s'agit du meilleur jeu 3DO à ce jour. Si après toutes ces louanges - je vous assure qu'en plus nous n'avons pas reçu de t-shirts, casquettes et autres goodies - je crois que vous aurez compris le message : sautez dessus ! Sachez enfin que le produit est annoncé sur PC CD-ROM. Prions pour que la conversion soit à la hauteur de celle de Need For Speed !

EDITEUR : Electronic Arts Tel : (16) 72 53 25 25 • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • VOIX ET TEXTES : V.O • DISPONIBLE : Septembre



INTERET 92

+

La qualité graphique
L'environnement sonore
Le jeu !

-

Franchement, je ne vois pas.

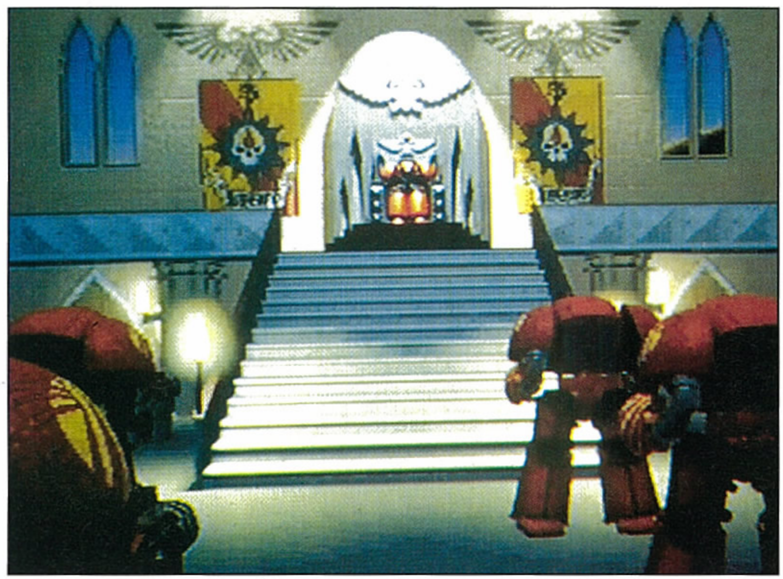
TECHNIQUE 92

Réunissant tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un bon jeu, Space Hulk est le soft indispensable à tout possesseur de 3DO. Une référence !



Le bestiaire illustré

Si les premiers Genestealers ne sont pas seuls dans le Hulk, ils seront bientôt épaulés par des Hybrides armés (deuxieme photo) mais aussi par les redoutables Psychiques.



En mode "arcade", vous serez briefés avant d'être jetés dans la fosse aux Genestealers.



Après la réussite d'une mission, l'écran de statistiques habituel.

Je vous présente Asmael, un camarade de jeu, le genre un peu nerveux qui tire sur tout ce qui bouge sans distinction. Mais gentil quand même...

JESSICO



CD ROM

11TH HOUR	NC
7TH GUEST VF	99
A4 NETWORK VF	335
ACES OF DEEP	320
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	262
AMAZONE QUEEN VF	250
BATTLE DROME	175
BAZOOKA SUE	NC
BIOFORGE VF	320
BURRIED IN TIME VF	NC
CARTON ROUGE VF	279
CIVIL WAR VF	325
COMBAT AIR PATROL	NC
COMMAND & CONQUER	330
COMMANDER BLOOD VF	315
DAEDALUS ENCOUNTERS	330
DARK FORCES VF	326
DARK SEED	170
DISCWORLD	300
DRAGON LORE VF	280
DRUID VF	NC
DUKE NUKEM 3D	NC
DUNGEON MASTER 2	299
ECSTATICA	290
FIFA SOCCER 96	NC
ELITE 3 FIRST ENCOUNTERS	280
FLIGHT UNLIMITED VF	395
FLIGHT UNLIMITED VO	315
FRONT LINES VF	308
FULL THROTTLE	315
FX FIGHTER	250
GABRIEL KNIGHT 2	NC
GREAT NAVAL BATTLE 3 NF	275
HAND OF FATE KYRANDIA 2	99
HEART OF DARKNESS	NC
HERETIC	NC
HIGH SEAS TRADER VF	335
HI OCTANE VF	367
INDY CAR NF	99
IRON ASSAULT	250
JAGGED ALLIANCE	NC
JURASSIC PARK	150
KING QUEST 7 VF	330
KYRANDIA 3	242
LANDS OF LORE VF	99
LAST DYNASTY VF	350
LBA	338
LORDS OF MIDNIGHT	225
LOST EDEN	250
LUCAS ART HEROES	380
MAGIC CARPET VF	315
MASTER OF MAGIC VF	290
MENZOBERANZAN	285
METAL MARINES	NC
NASCAAR RACING VF	298
NBA LIVE 95 VF	350
NEED FOR SPEED	NC
NHL HOCKEY 95 VF	298
PANZER GENERAL	296
PETE SAMPRAS TENNIS 96	NC
PHANTASMAGORIA	NC
PIZZA TYCOON NF	285
PRISONNER OF ICE VF	350
PRIVATEER CLASSIC	99
PSYCHO PINBALL	280
RALLY VF	175
SHADOW CASTER	119
SLIP STREAM 5000	290
SIMON THE SORCERER 2 NF	275
SIM TOWER VF	299
SSN SEAWOLF	119
STREET FIGHTER 2 TURBO	230
STRIKE COMMANDER	119
STRIKER 95	240
SYNDICATE +	119
TEMPTATION COMPIL NF	300
TOWER ASSAULT	245
TRANSPORT TYCOON VF	310
US NAVY FIGHTERS VF	357
WAR CRAFT NF	277
WARRIORS	240
XCOM TERROR OF DEEP	275
X WING COLLECTION	328
AUX ORIGINES DE L'HOMME	325
LE LOUVRE	337

PC

ACES OF THE DEEP	320
ALADDIN	231
AMAZONE QUEEN	NC
AWARD WINNERS PLATINIUM	250
BAZOOKA SUE	NC
BC RACERS	195
BLACK HAWK	269
BUREAU 13 NF	270
CARTON ROUGE VF	240
COLONIZATION VF	321
DARK SEED	170
DAWN PATROL	300
DEFENDER OF THE EMPIRE	180
DISCWORLD	260
DUNGEON MASTER 2	308
ECSTATICA VF	300
FIFA SOCCER	270
FIGHTER WING	225
ELITE 3 FIRST ENCOUNTERS	225
FLIGHT OF AMAZONE QUEEN	NC
FLIGHT SIMULATOR 5.1	230
FRONT LINES VF	308
HARPOON 2.0	230
HARPOON 2.0 DATA 1 OU 2	150
KLICK & PLAY VO	290
LBA	315
LEGENDS	NC
LUCAS ART HEROS	350
MAGIC CARPET VF	290
MASTER OF MAGIC VF	290
MENZOBERANZAN	295
METAL MARINES	NC
MICROMACHINES 2	265
MORTAL KOMBAT 2	220
NCAA BASKET	300
ON THE BALL LEAGUE	245
PIZZA TYCOON NF	297
PREMIER MANAGER 3	270
PSYCHO PINBALL	270
QUARANTINE	235
RETRIBUTION	280
ROI LION VF	242
SIMON THE SORCERER 2	NC
SIM TOWER VF	285
SLIPSTREAM 5000	240
STRIKER 95	190
SUPER KARTS	215
SUPER STREET FIGHTER 2	225
TIE FIGHTER	291
TOWER ASSAULT	247
TRANSPORT TYCOON VF	309
UFO VF	180
ULTIMATE SOCCER	295
WAKI WHEELS	265
WAR CRAFT NF	277
WARRIORS	NC
X COM TERROR OF DEEP	290

CD 32

JOYPAD PRO COMP.	185
SOURIS	155
AKIRA	249
ALIEN BREED 3D	250
ALL TERAIN RACING	219
ARCADE POOL	200
BALDIE	240
BANSHEE	205
BASE JUMPERS	199
BATTLE CHESS	150
BENEATH A STEEL SKY	225
BRUTAL	240
BRUTAL SPORT FOOT	150
DARK SEED	220
DIZZI BIG 6	169
DRAGON STONE	217
ELITE 3 1ST ENCOUNTERS	240
EVASIVE ACTION	240
FEARS	240
FIELDS OF GLORY	270
FINAL OVER	220
GLOOM	240
JETSTRIKE	240
JUNGLE STRIKE	219
KING PIN BOWLING	160
LITIL DIVIL	249
LOST EDEN	249
NOW GAMES 1	210
NOW GAMES 2	210
PINBALL ILLUSION	231
SHADOW FIGHTER	220
SIMON SORCERER 2	290
SKELETON KREW	270
SKIDMARKS 2	230
SPACE ACADEMY	230
SPEEDBALL 2	139
SUBWAR 2050	225
SUP. LEAGUE MANAGER	240
SUPERFROG	190
SUPER STARDUST	220
SUP. STREET FIGHTER 2	240
SYNDICATE	240
THE CLUE	245
THEME PARK	249
TOWER ASSAULT	220
ULTIMATE BODY BLOWS	220
UNIVERSE	240
VIDEO CREATOR	280
WORLD CUP GOLF	220

BUDGETS AG

A10 TANK KILLER	149
APYDIA	99
ASSASSIN SPEC EDITION	119
BLACK CRYPT	129
BODY BLOWS	129
CAMPAIGN 2 VO	159
DESERT STRIKE	149
DOGFIGHT VO	169
DUNE 2 VO	149
ELITE PLUS VO	179
EPIC VO	149
EYE OF BEHOLDER 2	169
F117 A VO	169
KING QUEST 1,2,3,4 OU 5	149
LEISURE SUIT LARRY 1,2 OU 3	149
LOOM VO	159
LURE OF TEMPRESS	149
MONKEY ISLAND 2 VO	169
NICK FALDO GOLF	150
OPERATION STEALTH	159
PACIFIC ISLANDS VO	139
PEGASUS	90
PGA TOUR GOLF VO	159
PIRATES	129
RED BARON VO	150
SHUTTLE VO	149
SIM CITY CLASSIC VO	149
SOCCER STAR WORLD CUP	90
SPACE QUEST 4 VO	169
STREET FIGHTER 2 NF	129
WAR IN THE GULF VO	149
WING COMMANDER	149
WOLF CHILD	109



PC REVENGER

LA REVOLUTION

JOYSTICK PC 7 BOUTONS ENTIEREMENT PARAMETRABLE

REVENGER + INTERFACE	470 F
2 EME REVENGER	300 F

AVEC L'INTERFACE REVENGER CONNECTEZ JUSQU'A DEUX JOYPADS MEGADRIVE SUR PC

INTERFACE + JOYPAD MD 6 BOUTONS	400 F

NEW VERSION

ACTION REPLAY

PC V4.x	595 F
AMIGA 1200	545 F

GENERER DES ASTUCES, SAISIR DES BANDES SONORES, RECUPERER DES IMAGES ... TOUT EST POSSIBLE !!!

JEUX AG1200

ALADDIN	225
ALIEN BREAD 2	184
ALIEN BREED 3D	NC
ALL NEW LEMMINGS	259
BALDIE	230
BANSHEE	190
BLOODNET	270
BRIAN THE LION	159
BRUTAL	230
BURNTIME	235
DETROIT	290
DREAM WEB	270
DUNGEON MASTER	258
EXILE	240
FEARS	NC
FIELDS OF GLORY VF	245
ELITE 3 FIRST ENCOUNTERS	230
FOOTBALL GLORY	220
GLOOM	250
GUARDIAN	231
ISHAR 3	263
JUNGLE STRIKE	216
KICK OFF 3	231
LEADING LAP	NC
LEGENDS	NC
LORD OF REALMS	250
LORD OF REALMS VF	320
ROI LION VF	251
ON THE BALL WORLD CUP	280
PGA EUROPEAN GOLF	231
PINBALL ILLUSION	235
PUTTY SQUAD	NC
QUICK	254
RISE OF ROBOTS	273
ROADKILL	231
SABRE TEAM	205
HADOW FIGHTER	269
SIM CITY 2000 4MO + DD	259
SIMON SORCERER 2	265
SKELETON KREW	270
STAR CRUSADER	235
STRIP POKER POT	270
SUBWAR 2050	270
SUPER STARDUST	220
SUP. STREET FIGHTER 2	260
TOP GEAR 2	210
TORNADO DISQUE DUR	285
TOWER ASSAULT	184
TOWER OF SAOULS	NC
UFO	240
VIROCOP	225

CD CHARMES

AMERICAN BLONDE	199
BARLOW AFFAIRS	199
BEST DEBUTANTES ... 1	289
BEVERLY HILLS 90269	219
BRIGITTE LIVE VF	419
CHERRY POPPERS 1 OU 2	199
DEEP THROAT 1 OU 2	159
DREAM MACHINE	317
EROTIC VIRTUAL SAMPLER	89
HOT WIRED	159
INSATIABLE	169
INTER ADULT MOVIE ALCH.	317
JETSTREAM	199
LEGEND OF PORN 1 OU 2	169
LESBIAN LOVERS	150
NEURO DANCER	349
NEW LOVERS	199
PLEASURE ZONES	280
PRIVATE PRISON	229
SEYMORE BUTTS	317
TABATHA CASH INTERACTIVE	325
VAMPIRE'S KISS	280
VIRTUAL ESCORT VF	400
VIRTUAL VIXXENS	280
VIRTUALLY YOURS 1	245

JEUX AG

AKIRA	250
ALL TERRAIN RACING	229
AMAZONE QUEEN	250
ARCADE POOL	120
BALDIE	230
BEHIND IRON GATE	240
BRUTAL	230
CANNON FODDER 2 NF	225
CHAMP SHIP MANAGER ITALY 95	240
CLUB FOOTBALL	210
COLONISATION VF	250
COMBAT CLASSIC 3	270
CRYSTAL DRAGON	225
DARK SEED	170
DAWN PATROL	270
DELUXE STRIP POKER 2	149
EVASIVE ACTION	231
FIELDS OF GLORY VF	245
FINAL OVER	225
FOOTBALL GLORY	185
FOOT. GLORY INDOR	NC
GENESIA	150
ISHAR 3 VO 1MO CHIP	250
JUNGLE STRIKE	160
KICK OFF 3 EURO CHAL.	200
KIDS RULE OK 2	180
KING PIN BOWLING	159
LORD OF REALMS VO	220
LORD OF REALMS VF	280
LUCAS ART COLLECTION	240
ON THE BALL WORLD CUP	225
PGA EUROPEAN GOLF	235
PLAYER MANAGER 2	150
PLAYER MANAGER 3	220
PRIMAL RAGE	NC
QWACK	230
RUGBY LEAGUE BOSS	220
SENSIBLE GOLF	220
SENSIBLE WOLD OF SOCCER NF	215
SEVENTH SWORD OF MENDOR	NC
SHADOW FIGHTER	239
SIMON SORCERER 2	249
SKIDMARKS 2	250
SPACE ACADEMY	250
STAR CRUSADER	230
STARLORD	250
SUBWAR 2050	265
SUP. STREET FIGHTER 2	250
SYNDICATE	150
TACTICAL MANAGER 2	220
TEMPTRIS	NC
TOP GEAR 2	210
TOWER ASSAULT	184
TURBO TRAX	NC
UFO	220
ULTIMATE PINBALL	229
UNIVERSE	215
VIROCOP	220
WORLD OF SOCCER	NC

ACCESSOIRES

AG 600 & 1200

ACTION REPLAY A1200	545
ALIMENTATION	356
EXT. 1 MO AG600	438
EXT. 1 MO AG 600+H	509
INTERFACE MIDI	240
LECTEUR INTERNE	571

DIVERS / AG / ST

ADAPTATEUR 4 JOY	100
BOITIER 50 DISK	59
DISK 3.5" DF DD	35
DISK 3.5" DF HD	40
ETIQUETTES 3.5" X100	40
JOYPAD PRO COMP.	185
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEEDKING AUTO	100
KONIX NAVIGATOR	115
MICRO KIT NETTOYAGE	110
QJ SUPERBOARD	135
QJ JETFIGHTER	99
SOURIS	155
SWITCH SOURIS/JOY	199
TOPSTAR	199

AMIGA

ALIMENTATION AG	356
EXT. 512K AG 500	240
EXT. 512 K + H	295
EXT. 1 MO AG 500+	407
EXT. 1,5 MO AG 500	815
INTERFACE MIDI 3+1 + CABLES	199
LECT. INT. AG 500	491
LECTEUR EXTERNE 3,5"	571
SCANNER N&B	877
SYNCHRO XPRESS	299
TRACK BALL	199
LECTEUR EXTERNE	571

PC

JETSTICK	299
FLIGHTSTICK PRO	460
VIRTAL PILOT	660
PROPEDAL	990
JOYSTICK KONIX	168
JOYPAD 4 BOUTONS	139
SOURIS 3 BOUTONS	70
DOUBLEUR DE JOYS	70
DISQUETTE 3.5" HD PREF.	45

BUDGETS PC

ARCADE POOL	129
CAMPAIGN 1 OU 2 VO	159
CYBERACE	130
DOGFIGHT VO	169
F14 SCENARY	150
FLIGHT PACK	130
INDIANAPOLIS 500 VO	149
KING QUEST 5 VO	149
LEISURE SUIT LARRY VO	129
MONKEY ISLAND 2 VO	169
NICK FALDO GOLF	130
PGA TOUR GOLF	159
PIRATES	149
PIRATES GOLD VO	169
PRINCE OF PERSIA	129
RALLY VO	139
ROBIN HOOD	149
SHUTTLE VO	159
SPACE QUEST 4 VO	169
SUPER FROG	139
WING COMMANDER VO	169
X MAS LEMMINGS	149

COMPIL. AG

10 E ANNIVERSAIRE (TENNIS CUP 2 + BUMPY'S + DISC + BEST OF THE BEST)	180
BEAUJOLLY COMPIL. (CANNON FODDER+ CHAOS ENGINE + TERMINATOR 2 + SETTLERS)	235
AWARD WIN. PLAT. (LEMMINGS +CIVILISATION +ELITE 2)	250

ATTENTION PROMO

SPECIALE RENTREE

WARRIORS CDROM	240F
HARPOON 2.0 + DATA 1 + DATA 2	500 F

SPECIALE SATURNE

CONSOLE + PAD + VIRTUAL FIGHTER	3390 F
DAYTONA USA	449 F
VICTORY GOAL	399 F
SECOND JOYPAD	171 F

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — 36 15 JESSICO — ☎ 93.97.22.00 — FAX 93 97 07 00

02/09

TITRES	Qte	Prix	Montant
		S / Total	
		Port	
		Total	

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

EXPEDITION: COLISSIMO

- ☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE
- ☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
- ☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB ________________ Exp . . / . .

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

C.P. ________ VILLE ....

TEL : .... SIGNATURE:

PORT		
LOGICIELS, JEUX	30 F	PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F	EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
ORDINATEURS	90 F	EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

GUIDE



EN DÉTRESSE

QUESTIONS

Perdu dans la jungle, en panne d'oxygène sur Jupiter, les neurones surchauffés par l'énigme qui tue, maltraité par le chef des monstres gardant la sortie du dungeon, tu désespères... tu crains pour ta vie. Ah si... ah si le prince sur son cheval blanc, le sage à la mémoire encyclopédique, le super-héros bourré de pouvoirs psychiques pouvaient exister !! Mais, tout ça c'est de la blague, non?? Erreur, les super-héros ça existe ! Ils se réunissent tous dans «En détresse». Et comme un super-sauvetage ça mérite une chouette récompense, les supers saint bernards ont le droit de poser leurs propres colles. Pour contacter le QG de l'Alliance Mondiale des Sauveurs d'Aventuriers (A.M.S.A.) Ecris à : Joystick, EN DETRESSE, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX.

MENZOBERRANZAN, RAVENLOFT (PC)

Où se trouve le "Holy Symbol Of Dumathoin", celui qui sert à ouvrir la porte pour la fontaine (avec le calice) ? Dans Ravenloft, je suis méga-bloqué. J'ai tué Stradh, j'ai le "Holysymbol Of Ravenkind", le "Holy Symbol Of Delth", le ruby, la plume. Il me manque un objet elfique... Où est-il ? Et puis, il y a ce naze de Banshee dans le cimetière. Comment le tuer ? Et où est le loup-garou à soigner ? J'ai visité toutes les maisons. Plus personne me parle... Au secours !

Réf.: N°6301, Christophe

ARENA, THE ELDER SCROLLS (PC)

Je suis coincée à cause des énigmes. Qui pourrait m'aider à résoudre celles-ci ? "J'ai deux fois l'âge du sphinx de Gazia, Agamamnus, multiplié par trois et divisé par un neuvième de l'âge du sphinx de Canus, Igon, qui a quitté ce monde il y a 26 ans. Quel est mon âge?" ; "Tel un palais de marbre tapissé d'une peau douce comme de la soie, c'est dans un nectar de cristal éclatant que baigne cette pomme dorée. Il n'existe pas de porte à cette forteresse, et pourtant les voleurs y pénètrent pour y prendre l'or tant convoité" ; "Je rapproche, allie, unis et contraint, et pourtant, chevaliers comme valets me sollicitent. Ma flèche empoisonnée rend les hommes fidèles, même sans que l'on m'y invite. Quant à ceux que je n'ai pas encore saisis, à leur semblables, la pitié ils inspirent" ; "Je coule avec plus de douceur que les rimes, j'adore chuter, mais ne peux grimper. Je frémis à chaque souffle d'air, mais prends garde à toi, si je m'emporte." Merci d'avance.

Réf.: N°6302, Tatiana

DEATH KNIGHTS OF KRINN (PC)

Ça doit faire seulement trois ans que je glande sec dans ce jeu. J'ai fini les villes de Gargarth, Dulcimer où j'ai buté la Lich et trouvé la jarre, Cerberus, Turep où j'ai explosé moult ridicules sorciers et retrouvé un ours ainsi qu'un môme, Vingaard où l'on m'a dit d'aller à l'High Clerist Tower, Cekos où j'ai déniché un trésor, Quazel, Clerist's Tower où j'ai supprimé Sir Garren transformé sottement en dragon rouge, Throll où j'ai redéniché un trésor, le graveyard où j'ai pu accéder à Dagaard dans laquelle le stupide champ de force d'un tunnel me repousse, Kalaman où j'ai retrouvé la pulpeuse Ariela, le Pit d'un Ship où j'ai mis la main sur une footman dragonlance, un village, un boat, un tree... Mais que dois-je donc faire maintenant par pitié, à part piétiner rageusement ces deux disquettes 720 qui se gaussent ouvertement de moi la nuit ? Help, help!

Réf.: N°6303, 9Ninja

WIZARDRY 7 CRUSADERS OF DARK SAVANT (PC)

J'ignore comment pénétrer dans la piscine d'eau froide. Comment mélanger les cinq fleurs et à quoi sert le résultat final ? Comment accéder au "HALL OF THE PAST". Que faut-il faire dans les étendues sauvages de l'est et de l'ouest ? Quel est le code des "MAPS" dans la city of sky ? Quelle est l'utilité du gnome pétrifié du MUSEUM, du VITALIA'S DEVICE, de la LODESTONE, du ELYSIAD OF DIVINITY, du RUBBER WHITE BEAR, du VALENTINE NECKLACE et de l'EMERALD TALISMAN ? Un grand merci à ceux qui pourront répondre à ces questions.

Réf.: N°6304, Christophe Moulin

STAR TREK 25TH ANNIV. (PC)

Je bloque à la deuxième mission (Détournement). Comment entrer le code donné par l'ordinateur de Spock pour baisser les boucliers ? Dans la troisième (Labo), j'ai guéri Spock, mais comment fabriquer le gaz TLTDH dont la formule est sur l'ordinateur de bord ? Merci de me répondre.

Réf.: N°6305, Matt IISI

US NAVY FIGHTERS, SAM & MAX (PC)

Dans USNF, je n'arrive pas à passer la mission d'escorte de l'AWACS. Il se fait descendre tout le temps, pourtant je tue plein d'avions et il n'y a plus rien sur le radar. Donc si vous avez un truc infaillible ou si vous savez ce qu'il faut changer dans la sauvegarde pour la passer, aidez-moi. Sam & Max : on m'a dit qu'il fallait utiliser l'épée sur la tête du dragon dans le jeux virtuel, mais ça ne marche pas. Ce crétin n'arrête pas de me bouffer.

Réf.: N°6306, Martin Sikkink

SHADOW CASTER (PC)

Je suis bloqué ! J'ai visité le 1er et le 4ème niveau, j'ai mis les deux têtes de statues dans leur emplacement, mais maintenant je n'avance plus. Je suis bloqué au niveau 2 avec des espèces de chauve-souris géantes qui me bouffent et quand je mets la tête sous l'eau, ben, je ne trouve pas grand-chose, vu que je meurs dans la minute qui suit. Pourriez-vous me dire où se trouve l'obélisque qui permet de se transformer en triton/grenouille, car je suppose que c'est la seule solution pour le niveau 2. Y a-t-il des pièces cachées aux niveaux 1 et niveau 4, car je n'en ai trouvé aucune ? Merci de m'aider dans ma quête car je suis désespéré.

Réf.: N°6307, Mr Spock le landais désespéré

RÉPONSES

ECSTATICA

Réf.: N°5801, papa Shultz

Dans Ecstatica, les trois ingrédients doivent être apportés près du livre magique. Ce livre se trouve dans la maison de l'ours ivre, au 2ème étage. Si au 1er étage tu as trouvé l'agenda de l'apprentie-sorcière sur le lit, tu es sur le bon chemin!!!

TBF

KING QUEST VI

Réf.: N°5808, Francis Richard

Il faut utiliser l'élixir dans une lampe. La lampe se trouve dans l'île de la bête près de la mare. Puis il faut aller sur l'île aux merveilles afin de donner du lait à l'un des bébés (les bouteilles de lait se trouvent au pied d'un arbre sur cette île). Après avoir donné du lait à l'un des bébés, il faut utiliser la lampe pour recueillir les larmes des autres bébés, puis il faut retourner sur l'île de la bête afin d'utiliser la lampe sur la fontaine.

TBF

RAVENLOFT

Réf.: N°5903, TED

Effectivement, la suite de la quête consiste à récupérer le reste des objets (rubis rouge, couronne elfe, plume de corbeau-garou, carte de tarot, amulette de Dhelt). Pour ce faire, tu dois aller au "Castle Ravenloft", mais il faut la clé. Pour l'obtenir, aller au dernier sous-sol de l'église, trouver le squelette jaune dans une des pièces sud. Utiliser alors la baguette de renaissance (récupérée dans la piaule de feu Ghoul lord) et tu ressusciteras un clerc qui te refileras la clé de Swalish road. Cours au nord de Barovie et ouvre la porte du foutu château. Là, tu effectueras une fouille intensive de tous les étages (passages secrets et boutons). Mais ATTENTION, tant que tu ne possèdes pas le "Holy Symbol Of Ravenkind", tu ne peux pas tuer Strahd. Alors, ne vas surtout pas le défier dans son antre au sous-sol. Si ta fouille est correctement effectuée, tu délivreras deux NPC : un guerrier et un Wereraven. Ce dernier est le plus important, puisqu'il te fournira une plume qui te servira deux fois. Une première fois, à l'auberge, pour parler à l'aubergiste (c'est un corbeau-garou aussi) et ainsi continuer ta recherche de l'"Holy Symbol" (tu en profiteras pour récupérer les 15 pièces d'or pour la potion). La deuxième fois, pour rentrer chez toi. Lorsque tu auras la plume, quitte le château et va à l'auberge immédiatement. Il te donnera rendez-vous dans la "warehouse" (grand bâtiment du sud-est de Barovia). Rentre à l'intérieur. Tu y verras trois hommes. Parle à leur chef, il te conduira au corbeau-garou suprême. Bon, je te raconte pas la suite... tu devrais en savoir assez pour continuer.

Christophe, 9Ninja

ISHAR 2

Réf.: N°6001, Chom

Pour avoir les ingrédients des autres potions, il faudra attendre Ishar 3! Ensuite, tu es obligé de prendre le druide et la fille pour arriver à la fin du jeu. Crois-tu vraiment que l'épée vivante n'est pas en cause dans la zizanie qui règne dans ton équipe ? Sinon, as-tu vérifié la cohésion de ton équipe ? Généralement, les guerriers masqués se retournent contre toi, à un moment ou un autre du jeu (j'ai eu les mêmes problèmes). Après avoir tué les squelettes et le sorcier, tu dois trouver un mur invisible, actionner une manette, revenir au carrefour et descendre au sud. Mais si tu n'as pas encore tué le sorcier, as-tu essayé de faire un tour complet du bloc afin d'avoir un accès au nord?

Tatiana

SAM & MAX, GABRIEL KNIGHT

Réf.: N°6102, Bruno Lochet

Pour Gabriel Knight, avec la femme, il faut que tu la touches, quand elle danse pour prendre son châle. Examine-le à la loupe et prends l'écaille avec la pince à épiler. Rends le châle à la femme. Pour le bracelet, il faut parler à madame Cazaunoux du honflour vaudou puis utiliser l'argile (trouvée près de l'eau sur les lieux du crime) avec le bracelet. Dans SAM & MAX, tu dois aller derrière les rideaux et prendre les poils de Bigfoot. Dans la pièce principale, utilise le miroir, puis les aimants pour que la couleur obtenue soit la même que l'une des portes du couloir (essaie plusieurs fois). Parle à l'homme-taupe du Bigfoot et de la bague. Pour trouver la bague, utilise le ramasse-balles et l'aimant à poissons sur la plus grande pelote de laine du monde. Bonne chance et n'oublie pas de boire du Gibolin !

Matt IISI, Martin Sikkink

WIZARDRY VII

Réf.: N° 6107, Didier Maraval

1) Combinaison des "Twisted heads" : SCARED, ANGRY, LAUGHING, SILENT, SURPRISED, HAPPY. Le WIKUM POWER-GLOBE propulse le bateau découvert.

2) Tourbillon des cavernes : déclencher le levier caché. Déposer le REBUS EGG sur un lieu salé.

3) Roi des Gorns : Annoncer au roi Ulgar : "DARTAEN ALLIANCE IS BROKEN".

4) Trou de Munkharama : Y crier "coin" (pièce de monnaie).

5) Statue de New City : La MOONSTONE est dissimulée dans la statue. Elle sert à accéder au HIDDEN TEMPLE de Munkharama en la déclenchant sur la statue du prophète.

6) Munkharama : Dire au frère Tshober : "SLAY NOT HE THAT CANNOT HEAR". Déclarer au gardien du PALACE : "LAND OF DREAMS" puis "LIVING DEAD".

7) Necromantic helm : S'en revêtir et se promener la nuit dans la TRAMONTANE FOREST, au pied des MOUNTAINS UPKYR. Les quatre sorcières seront visibles et donneront leur vrai nom : BARBANA, CARMELA, NARALDA et XANDASA.

8) La falaise : Assembler les quatre morceaux de liane pour en faire une corde de 100 pieds.

9) Le trou dans le sol : N'est accessible qu'en passant par les RATTKING RUINS.

10) La statue de la cité des T'RANG: Creuser à ses pieds avec le "LONGTEM SPADE".

11) Brombadeg : Son repaire est à la base des falaises des brumes. Y aller la nuit et brandir le "COIL OF SERPENT" devant la lanterne rouge.

12) Le vaisseau spatial : Se trouve à CITY OF SKY, mais j'ignore comment entrer à bord.

13) Dock et Marina : le bateau inachevé semble n'être là que pour le décor

14) Bonsaï Tree : L'arbre vivant semble se désintéresser de l'identité de son invocateur. Son rôle consiste à doter les personnages du pouvoir d'activer le buisson vivant de l'entrée secondaire des RATTKIN RUINS.

15) La "strange machine" de NEW CITY : C'est un ordinateur qui s'active par deux codes différents : 018@67C1 (Central Security Access) et 023@41A2 (Black Ship Command). Les sujets consultables sont : HORATHA TRACKING, NARGISST SHUTTLE, LEWARX, YAMO, H'JENN-RA, SHRITISS et VI DOMINA. Un mot de passe doit permettre l'évasion de VI DOMINA, de sa cellule, mais je ne le connais pas.

16) En vrac : coordonnées du HORATHA TRACKING : S:18,49 D:34,82,+17. Arrivée du NARGISST SHUTTLE : 088:53 ETA.Code QG de LEWARX: 272359. Les "SIX SPEARS" : 534 261. Utiliser l'épice de JONGA dans les bols d'encens de DIONYSCEUS et de l'île des cryptes pour dissiper les malédictions. Contre la plupart des adversaires puissants (comme les GORRORS), utiliser la capacité de dissimulation des ninjas et se contenter d'expédier sorts et projectiles. Les deux cubes de l'île des cryptes sont creux.

Christophe Moulin





Je désire améliorer mon vieil ordinateur à base de 386 DX 25 en lui greffant un 486 DX4 100 (je sais, c'est pas trop original, hein !). J'ai bien cru comprendre qu'il faut une carte-mère spéciale pour ce processeur à cause qu'il marche en 3.3 V et pas en 5 V comme mon engin actuel. Mais mon problème n'est pas là... En fait, je voudrais réutiliser les 8 mémoires de 1 Mo dont est équipé mon 386, et d'après un vendeur, il semble qu'il faille les changer pour passer à des mémoires 32 bits pour la nouvelle carte-mère. Existerait-il des cartes-mère pour DX4 100 mais utilisant quand même des mémoires SIMM 8 bits, ou alors est-ce sans espoir et dois-je racheter toute la mémoire ? Quel est l'ordre de prix des mémoires en 32 bits ? Merci d'avance.
Antoine

Oui, il existe des cartes-mères pour 486 DX4 100 permettant de réutiliser votre type de barrette mémoire. Par contre, il est plus que probable que ces cartes soient de type mixte et ne proposent que 4 emplacements mémoire 8 bits, les autres emplacements étant dédiés à la mémoire 32 bits. Vous ne pourrez donc certainement réutiliser que 4 de vos 8 Mo de RAM et aurez donc à investir dans une barrette mémoire 4 Mo sur 32 bits si vous désirez disposer de 8 Mo RAM. Il faut compter entre 1 000 et 1 200 F pour une barrette 4 Mo sur 32 bits.

Je possède depuis peu de temps un PC 486 DX4/100, support PCI, 8 Mo de RAM et une carte vidéo "Miro S3" qui a 1 Mo de mémoire. Mon problème est le suivant : quand je change d'environnement, c'est-à-dire quand je passe du DOS — version 6.22 — à un jeu ou bien à Windows 3.11, mon écran se décale. Je suis toujours obligé de le recentrer. On m'a fourni avec ma carte vidéo des utilitaires (REFRESH). Mon vendeur m'a dit qu'il ne fallait pas les installer. Que dois-je faire pour ne pas toujours avoir à recentrer mon écran ? Au démarrage de mon PC, j'ai un menu de multiconfiguration pour l'utilisation sous DOS, paginée et sous Windows. Qu'en pensez-vous ? Une dernière chose s'il vous plaît : pourquoi y a-t-il une différence de 500 F environ entre la "Sound Blaster 16 ASP" et la "Sound Blaster 16"? Puis-je brancher un lecteur de CD-ROM X4 sur la 16 tout court ?
Romain B.

Jusqu'à il y a deux ou trois ans, il était parfaitement normal que l'image d'un moniteur se décale lorsque l'on changeait de résolution sur un moniteur multifréquence. En effet, demander à l'écran d'afficher d'abord en 320 x 200, puis en 1024 x 768 par exemple, oblige à modifier le rythme de travail du moniteur et la finesse des éléments de base de l'image. Ce qui n'est pas sans quelques répercussions sur le positionnement et même la taille de l'image. Il fallait donc corriger manuellement avec les boutons prévus à cet effet (cadrage horizontal, cadrage vertical, largeur d'image, hauteur d'image). Ce petit inconvénient est à l'heure actuelle compensé sur les moniteurs de qualité par une mémorisation des coordonnées de taille et de position d'image pour toutes les résolutions couramment employées ; le moniteur s'adaptant alors automatiquement à vos réglages d'image mémorisés quand vous changez de résolution. Mais ce petit inconvénient subsiste néanmoins sur les moniteurs d'entrée de gamme. Pour minimiser les effets entre DOS et Windows, essayez diverses résolutions en changeant de driver video sous Windows dans "Windows Installation" à la rubrique "Options, configuration système". Vous pouvez aussi réduire la taille de l'image, pour qu'elle tienne même décalée sur votre écran. Effectivement, parmi les utilitaires des cartes vidéo, sont parfois livrés des programmes permettant un centrage facile de l'écran, cette fois-ci par réglage de la carte vidéo et non du moniteur. Votre menu de multiconfiguration n'est évidemment pas en cause. La Sound Blaster ASP (Advanced Signal Processing) intègre un processeur supplémentaire qui autorise des fonctions évoluées comme un son en pseudo trois dimensions (QSound), des effets de type réverbération, une compression/décompression temps réel des fichiers sonores, etc. Oui, il existe des versions avec interface CD-ROM IDE intégrée à la Sound Blaster 16, donc à même d'accepter un quadruple vitesse. De toute manière, un lecteur de CD-ROM IDE est généralement livré complet et peut parfaitement se passer de l'interface CD-ROM de la carte sonore pour fonctionner.

RAM, BIOS, RLL ?, SCSI??, EISA???, DMA !, Quoi ? Vous ne parlez pas encore couramment "computer" ? Mais alors, comment comprendre votre engin favori ? Faut-t-il attendre qu'il apprenne à parler "humain" ? S'il tousse, l'IRQ est-il grippé ou l'HDD n'a-t-il pas encore attrapé un virus avec ses mauvaises fréquentations ? S'il fume, est-ce par excès de nervosité VLB, ou simplement une surchauffe CPU ? Voilà de bien cruelles questions. Reprenez le dessus, montrez à la machine qui est le plus fort ! Exposez-nous vos interrogations ou déboires techniques, nous traduirons. Ecrivez à : Joystick REPONSES MICRO, 10 rue Thierry Le Luron 92592 Levallois Perret Cedex.

J'ai un léger problème : comment faire pour passer en mode VESA ? J'ai une carte vidéo V7 Mirage avec 2 Mo de mémoire. J'ai un driver VESA pour cette carte qui, dans le gestionnaire de fichier, a une icône du genre .EXE. Si je clique deux fois dessus, je me retrouve sous DOS et un message me dit : "Programme Pop-Up prêt à être utilisé". Je ne peux alors que prendre l'option "basculer vers" et je me retrouve sous Windows. Faut-il faire une manip spéciale ? Le lancer du DOS ? En bref, comment lancer un driver VESA ? Et qu'est-ce qu'un driver VESA?
Driverman

En général, les drivers VESA (Video Electronics Standards Association) se lancent sous DOS. Essayez de taper sous DOS directement le nom du driver. Le message tendrait à prouver que votre programme (s'il s'agit bien d'un driver VESA) se lance bien, même à partir de Windows. Il est normal de revenir à Windows après le lancement de ce programme dans le cas d'un driver et de ne rien constater de spécial. En effet, les drivers VESA sont des programmes de type TSR prévus pour "tourner" en tâche de fond (en même temps que votre programme principal : jeu, etc.) et pour permettre la meilleure exploitation possible des capacités de votre carte graphique ainsi que d'éviter les problèmes d'affichage. Un driver VESA est en fait une extension du BIOS graphique standardisée. En effet, tant que les programmes utilisaient le VGA, il n'y avait pas trop de problèmes, vu que cette norme graphique imposée par IBM était bien connue et respectée aussi bien par les concepteurs de cartes graphiques que les programmeurs. Le problème est qu'avec l'arrivée du S-VGA, les cartes graphiques ont commencé à se diversifier en proposant des fonctions de plus en plus puissantes, des accélérateurs,

de nouvelles fonctions de tracé, de nouveaux modes, etc. Moralité : beaucoup de cartes vidéo sont incompatibles entre elles, ce qui explique la liste de pilotes vidéo que l'on trouve dans certains jeux. Un pilote VESA est un effort pour un retour vers la standardisation. Ce type de petit programme permet au programme principal d'obtenir toute information sur les capacités de la carte vidéo présente dans l'ordinateur et donc de l'exploiter au mieux de ses possibilités, ce qui est loin d'être négligeable vu les quantités d'information que représente un simple écran S-VGA. Si vous n'arrivez pas à faire fonctionner correctement votre pilote, essayez de vous procurer l'un des drivers VESA existant dans le domaine public ou en shareware (par exemple UNIVBE, UNIVESA de Kendall Bennett).

Je suis actuellement possesseur d'un 486 DX 33, 4 Mo de mémoire datant de 1993 et je voudrais le faire passer en Pentium 90 d'ici peu de temps. Je voudrais savoir si cela serait possible sans changer la carte-mère ou faudrait-il acheter une autre carte-mère ? Voulant explorer à fond le CD-ROM que vous offrez dans chaque numéro, je voudrais savoir s'il existe sur le marché actuellement un logiciel me permettant de lire les disques et les CD-ROM MAC sur mon PC ?
Franck Boisard

Il faut obligatoirement changer de carte-mère pour passer de votre 486 DX 33 au Pentium. Cela pour plusieurs raisons : le brochage des Pentium est différent de celui des 486, et en conséquence le support processeur de votre carte-mère n'acceptera pas un Pentium (certaines cartes-mères très récentes acceptent l'"Overdrive Pentium" qui est un Pentium modifié pour ce contenter d'un support processeur type 486). Le pentium travaille à des fréquences d'horloge élevées (60 à 120 MHz) non disponibles sur une carte datant de 1993. Le Pentium nécessite, pour être efficace, de la mémoire vive organisée en 32 (ou 36) bits. Or, votre carte utilise quasi à coup sûr de la mémoire organisée en 8 bits. Bref si vous passez au Pentium, il faudra au minimum changer la carte-mère et la mémoire vive. Oui, il existe des logiciels permettant de lire des disquettes Mac (ou des CD-ROM). Le hasard faisant bien les choses, vous trouverez une version limitée d'un tel émulateur MacIntosh (Executor) sur le CD-ROM de Joystick N°62.

J'ai un PC 486 DX4/100, un CD-ROM Mitsumi quadruple vitesse et 8 Mode RAM. J'ai acheté NBA LIVE 95 qui nécessite 8 Mo de RAM mais 7 203 Ko de mémoire XMS libres, alors que je n'ai que 7 077 Ko de mémoire XMS au total. Faut-il plus de 8 Mo de RAM pour jouer ?
Axel



Essayez de démarrer votre ordinateur avec des config.sys et autoexec.bat minimaux. Avec un config.sys sans ligne EMM386.EXE mais comportant uniquement HIMEM.SYS et DOS=HIGH (gardez le driver CD-ROM). Si vous disposez d'un gros disque dur, vous pouvez essayer de copier le jeu sur disque et le lancer à partir de ce support. Vous pourrez alors vous passer du pilote de CD-ROM et ainsi libérer un peu plus de mémoire, sans compter que les accès sur disque dur sont plus rapides que sur CD-ROM. Vos 8 Mo devraient suffire en principe.

Je possède un 486 DX2-66 VLB et une carte son SB PRO (non MCD). Je souhaiterais savoir quels types de lecteurs CD-ROM sont compatibles avec mon système. En bref, quelles sont les normes acceptées par mon ordinateur (IDE?! ATAPI? ou autres). Existe-t-il des lecteurs se branchant directement sur la carte son ? Faut-il posséder une carte interface spécifique pour celui-ci ? Tout ceci est bien complexe pour moi. Help!!!
Florian



La très grande majorité des lecteurs CD-ROM est compatible avec votre machine. Ils utilisent les mêmes normes de contrôleurs que les disques durs standard. Vous ne devriez avoir aucun problème de connexion s'il s'agit d'un lecteur à la norme IDE, se connectant alors directement sur le classique bus d'extension commun à tous les PC (Bus ISA) par le biais d'une petite carte livrée avec le lecteur. Si vous choisissez plutôt un lecteur CD-ROM SCSI (Atapi), vous devrez (si vous n'en avez pas déjà une) acheter en plus une carte contrôleur SCSI qui sera également connectée au bus ISA et pilotera le CD-ROM. Oui, les lecteurs de CD-ROM les plus courants (Mitsumi, Panasonic, Creative Labs, etc.) peuvent se brancher directement sur certaines cartes sons qui intègrent une interface CD-ROM ou un contrôleur SCSI ; mais si votre carte sonore n'en est pas équipée, ce n'est pas un drame. Le seul avantage de ces cartes sonores prévues pour le CD-ROM étant principalement de n'occuper qu'un connecteur d'extension au lieu de deux.



Je suis l'heureux possesseur d'un 486 DX 33, disque dur de 120 Mo et 4 Mo de mémoire et j'ai des problèmes.
1) Depuis quelques jours, je suis bloqué avec mon PC. Quand j'allume le PC, il se lance très très bien. Mais quand je choisis la configuration que je désire (j'ai une configuration multiple), il se plante après la vérification de la mémoire et des drôles de signes m'apparaissent (voir feuille jointe) sur une dizaine de lignes.
2) Je compte investir prochainement dans un lecteur CD-ROM et une carte son. Je voudrais savoir quel est le lecteur le plus performant sur le marché actuellement et est-ce que mon disque dur de 120 Mo et ma mémoire suffiront. Je ne le pense pas, mais éclairez-moi sur ce sujet.
3) Si mon disque dur n'est pas assez grand, est-ce que je peux en rajouter un autre en plus du mien ? Et sera-t-il compatible avec mon CD-ROM et ma carte son ?
Franck

Ce type de problème peut être provoqué par de multiples causes. Essayez de déterminer si c'est le disque dur ou l'ordinateur qui est en cause. Pour ce faire, démarrez sur une disquette système protégée créée sur une autre machine. Si vous démarrez correctement, le disque dur et son contenu sont en cause. La première chose à faire est alors d'utiliser un anti-virus à partir d'une disquette saine protégée pour tester le disque. S'il n'y a pas de virus, c'est peut-être un programme lancé au démarrage qui est endommagé. Utilisez SCANDISK du DOS pour réparer le disque dur. Si même en bootant avec une disquette système saine vous avez le même problème, il faut chercher côté machine. Vérifiez que votre menu de Setup est correct (charger les valeurs par défaut si vous avez cette option). Vérifiez que le microprocesseur est bien enfoncé dans son support (éteignez la machine et débranchez le cordon secteur si vous devez intervenir à l'intérieur). Utilisez un programme comme Check It pour tester la mémoire vive. Les lecteurs de CD-ROM les plus performants en rapport qualité/prix sont les quadruple vitesse (en SCSI-2, le Pionneer DR-U104X est un bon modèle, sinon en IDE, le Mitsumi FX400 a un prix très raisonnable). Bien que l'utilisation du CD-ROM ne dépende pas de la taille de votre disque dur ou de la mémoire vive, il est certain que nombre de programmes sur CD-ROM sont eux assez gourmands en mémoire et même en place sur disque dur. Un passage à 8 Mo de mémoire vive semble utile dans votre cas. Oui, vous pouvez sans problème rajouter un deuxième disque dur. Ce nouveau disque dur n'a aucune raison d'être incompatible avec le CD-ROM ou la carte son.

GUIDE



MORTAL KOMBAT 2

À la demande générale, voici tous les coups pour MK2
Avec : AVant = Av, ARrière = Ar, Haut = H, Bas = B, Coup de poing = PG, Coup de pied = PD, Parade = BL, Garder appuyé = HOLD

Coups généraux

Poing facial	: PG H	Uppercut	: B + PG H
Poing au ventre	: PG B	Poing abaissé	: B + PG B
Pied facial	: PD H	Pied abaissé	: B + PD H
Pied au ventre	: PD B	Pied cheville	: B + PD B
Pied retourné	: Ar + PD H	Balayette	: Ar + PD B

Specialité	: PG H (près de l'adversaire)
Lancé	: PG B (près de l'adversaire)
Coup de genou	: PD H ou PD B (près de l'adversaire)
Parer attaque	: BL ou B ou B + BL
Parer un lancé	: B + Ar ou B + Ar + BL
DEAD POOL	: Tous les personnages peuvent jeter l'adversaire dans l'acide à ce niveau, à votre tour: HOLD PG B et PD B pendant que vous faites l'uppercut.

Mouvements individuels et fatalités

ATTENTION :
Babality et Friendship ne sont accessibles que si durant le round gagnant vous n'utilisez PAS les POINGS!

LIU KANG

Double coup coude	: PG H (près de l'adversaire)
Boule feu haute	: deux Av - PG H (peut être fait en l'air)
Boule feu basse	: deux Av - PG B
Pied volant	: deux Av - PD H
Pied bicyclette	: HOLD PD B (4 secondes) et relâcher
Pit/Spikes	: Ar - deux Av - PD B
Babality	: deux B - Av - Ar - PD B
Friendship	: Av - trois Ar - PD B
Fatalité 1	: B - Av - deux Ar - PD H (près de l'adversaire)
Fatalité 2	: rotation de 360° vers l'arrière avec le joystick (Distance d'un saut)

KUNG LAO

Coup de boule	: PG H (près de l'adversaire)
Téléportation	: B - H
Pied aérien	: B + PD H (à faire en l'air)
Lancé du chapeau	: Ar - Av - PG B (guidage avec U ou D)
Toupie	: deux H - PD B (HOLD BL)
Pit/Spikes	: trois Av - PG H
Babality	: deux Ar - deux Av - PD H
Friendship	: trois Ar - B - PD H
Fatalité 1	: trois Av - PD B (distance d'une balayette)
Fatalité 2	: HOLD PG B (Ar - Av) et relâcher (de l'autre côté de l'écran)

JOHNNY CAGE

Coup estomac	: PG H (près de l'adversaire)
Pied hache	: PD H or PD B (près de l'adversaire)
Arc de feu bas	: 1/2 cercle vers ennemi (B, B av, Av) - PG B
Arc de feu haut	: 1/2 cercle opposé ennemi (B, B Arr, Arr)- PG H
Uppercut de l'ombre	: Ar - B - Ar - PG H
Pied de l'ombre	: Ar - Av - PD B
Casse-couilles	: PG B + BL
Pit/Spikes	: trois B - PD H
Babality	: trois Ar - PD H
Friendship	: quatre B - PD H
Fatalité 1	: deux B - deux Av - PG B (près de l'adversaire)
Fatalité 2	: deux Av - B - H (près de l'adversaire)
Fatalité 3	: deux Av - B - H - B + PG B + BLOCK + PD B

REPTILE

Coup retourné	: PG H (près de l'adversaire)
Crachat d'acide	: deux Av - PG H
Glissade	: Ar + PG B + BL + PD B
Boule sonique	: deux Ar - PG H + PG B
Invisibilité	: deux H - B - PG H (HOLD BL)
Pit/Spikes	: B - deux Av - BL
Babality	: B - deux Ar - PD B
Friendship	: deux Ar - B - PD B
Fatalité 1	: deux Ar - B - PG B (distance d'un saut)
Fatalité 2	: deux Av - B - PD H (près de l'adversaire)

SUB-ZERO

Coup retourné	: PG H (près de l'adversaire)
Boule de glace	: B - Av B - Av - PG B
Gel du sol	: B - Ar B - Ar - PD B
Glissade	: Ar + PG B + BL + PD B
Pit/Spikes	: B - deux Av - BL
Babality	: B - deux Ar - PD H
Friendship	: deux Ar - B - PD H
Fatalité 1	: deux Av - B - PD H (distance d'une balayette) puis Av - B - deux Av - PG H (près de l'adversaire)
Fatalité 2	: HOLD PG B (deux Ar - B - Av) et relâcher (de l'autre côté de l'écran)

SHANG TSUNG

Crânes de feu	: deux Ar - PG H (un crâne) : deux Ar - Av - PG H (deux crânes) : deux Ar - deux Av - PG H (trois crânes)
Morphings :	Liu Kang : Ar - deux Av - BL Kung Lao : Ar - B - Ar - PD H Johnny Cage : deux Ar - B - PG B Reptile : H - B - PG H (HOLD BL) Sub-Zero : Av - B - Av - PG H Kitana : faire trois BL Jax : B - Av - Ar - PD H Mileena : HOLD PG H (2 secondes) et relâcher Baraka : deux B - PD B Scorpion : deux H (HOLD BL) Raiden : B - Ar - Av - PD B
Pit/Spikes	: deux B - H - B (HOLD BL)
Babality	: Ar - Av - B - PD H
Friendship	: deux Ar - B - Av - PD H
Fatalité 1	: HOLD PD H (2 secondes) et relâcher (distance d'une balayette)
Fatalité 2	: H - B - H - PD B (HOLD BL) (près de l'adversaire)
Fatalité 3	: HOLD PG B (30 secondes) et relâcher. Si vous appuyez PG B avant que le round gagnant commence et que vous le gardez appuyé jusqu'à la fatalité, vous ne devez pas attendre les 30 secondes (+ ou - distance d'une balayette).

KITANA

Coup coude	: PG H (près de l'adversaire)
Coup d'éventail	: Ar + PG H
Lancé d'éventail	: deux Av - PG H + PG B (peut être fait en l'air)
Eventail ascenceur	: trois Ar - PG H
Poing aérien	: Av - B - Ar - PG H
Pit/Spikes	: Av - B - Av - PD H
Babality	: trois B - PD B
Friendship	: trois B - H - PD B



Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

Fatalité 1	: HOLD PD B (- deux Av - B - Av) et relâcher (près de l'adversaire)
Fatalité 2	: faire trois BL - PD H (près de l'adversaire)

JAX	
Coup du Marteau	: PG H (près de l'adversaire)
Frappe du sol	: HOLD PD B (3 secondes) et relâcher
Prise au cou	: deux Av - PG B
Projection 4X	: lancez l'adversaire, et PG H
Vague d'énergie	: Av - B - Ar - PD H
Brise colonne	: BL (doit être fait en l'air)
Pit/Spikes	: deux H - B - PD B
Babality	: B - H - B - H - PD B
Friendship	: deux B - deux H - PD B
Fatalité 1	: HOLD PG B (trois Av) et relâcher (près de l'adversaire)
Fatalité 2	: faire quatre BL - PG B (a un pas de l'adversaire)

MILEENA	
Coup coude	: PG H (près de l'adversaire)
pied téléporté	: deux Av - PD B
Roulé au sol	: deux Ar - B - PD H
Lancé du Sai	: HOLD PG H (2 secondes) et relâche (peut être fait en l'air)
Pit/Spikes	: Av - B - Av - PD B
Babality	: trois B - PD H
Friendship	: trois B - H - PD H
Fatalité 1	: Av - Ar - Av - PG B (près de l'adversaire)
Fatalité 2	: BL - PD H (plusieurs fois, près de l'adversaire)

BARAKA	
Coup retourné	: PG H (près de l'adversaire)
Double pied	: deux PD H (près de l'adversaire)
Coup de lame	: Ar + PG H
Lames de la fureur	: trois Ar - PG B
Boules bleue	: B - Ar - PG H
Pit/Spikes	: deux Av - B - PD H
Babality	: trois Av - PD H
Friendship	: H - deux Av - PD H (HOLD BL)
Fatalité 1	: quatre Ar - PG H (HOLD BL) (près de l'adversaire)
Fatalité 2	: Ar - Av - B - Av - PG B (près de l'adversaire)

SCORPION	
coup retourné	: PG H (près de l'adversaire)
Lance harpon	: deux Ar - PG B
Poing téléporté	: B - Ar - PG H (peut être fait en l'air)
Prise de jambe	: Av - B - Ar - PD B
Jetté en l'air	: BL (doit être fait en l'air)
Pit/Spikes	: B - deux Av - BL
Babality	: B - deux Ar - PD H
Friendship	: deux Ar - B - PD H
Fatalité 1	: deux H - PG H (HOLD BL) (distance d'une balayette) ou deux B - deux H - PG H (HOLD BL). A n'importe quelle distance, vous aurez toujours le TOASTY !!!
Fatalité 2	: HOLD PG H (B - trois Av) et relâcher (près de l'adversaire)

RAIDEN	
Mini Uppercut	: PG H (près de l'adversaire)
Lancé de corps	: deux Ar - Av (peut être fait en l'air)
Eclair	: B - Av - PG B
Teleportation	: B - H
Electrocution	: HOLD PG H (4 secondes) et relâcher (près de l'adversaire)
Pit/Spikes	: trois H - PG H (HOLD BL)
Babality	: deux B - H - PD H
Friendship	: B - Ar - Av - PD H
Fatalité 1	: HOLD PD B (6 secondes) et relâcher (près de l'adversaire). Tapez BL + PD B plusieurs fois
Fatalité 2	: HOLD PG H (8 secondes) et relâcher (près de l'adversaire)

Serval

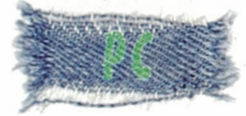
EYE OF THE BEHOLDER 3

Avant de lancer le jeu, tapez SET AESOP_DIAG=1. Maintenant utilisez: [A] ou [Q] pour tuer un ennemi, [G] pour vous téléporter.



Mac Roy

TERMINAL VELOCITY



Pour accélérer ce jeu qui demande une machine assez performante, taper: tv-turbo en lançant le jeu pour jouer en mode turbo, tv-hyper pour jouer en mode super turbo si votre machine est vraiment trop lente.

Guillaume Labbaye

PIZZA TYCOON

Voici quelques conseils pour Pizza Tycoon :
1) Toujours sauvegarder la partie avant de faire une mission pour la Mafia.
2) Pour créer vos propres pizzas, reprendre les recettes des concours et les mettre plusieurs fois dans vos menus sous différents noms. Les jurys vous donneront des notes entre 0 et 5, mais les pizzas se vendront bien.
3) Louer le plus rapidement possible une "warehouse" pour y déposer des armes.

Olivier Leboutet

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS

Voici un truc pour transformer son MacIntosh en PC sans carte Power PC !!! Dans Indiana Jones &... sur Mac, on peut à tout moment du jeu taper "ROUGH" et l'ordinateur demandera si on souhaite passer en écran VGA. Après une confirmation de votre part, votre écran se transformera en affreux écran PC!

Benjamin Guffens

GUIDE

Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces, vous gagnerez 300 F par soluce publiée et 50 F par astuce (codes de niveau, patches, mots de passe, touches secrètes, conseils, etc.). Envoyez le tout à Joystick, «Jeux Crack», 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

DRAGON'S LAIR



Durant l'intro, faire haut, bas, gauche, droite, haut, bas, gauche, droite pour avoir les vies infinies.

Laurent Pontet

WARRIORS

Voici les VRAIS Cheat Codes pour Warriors :
Taper d'abord CHEAT dans le menu pour pouvoir accéder au cheat modes, puis entrer ensuite les codes que vous désirez en les mettant sur ON pour les activer.

- Tom Teck the dwarf:	GARDENER
- Captain Warriors:	NUMBERONE
- Pamela:	PAM
- Scott:	DUNK
- Le maître:	ELEVENTH
- Jouer dans le replay:	REPLAY
- Sans les armes:	NOPAIN
- Sans les coups spéciaux:	TYSON
- Jauge coups spéciaux toujours pleine:	WOO
- 2 personnages nains:	SNOWHITE
- armes non perdables:	NOGAIN
- 5 manches gagnantes:	FINALFIVE
- 1 manche gagnante:	NBK
- Mode gore:	EVILDEATH
- Jouer dans l'arène:	CIRCUS
- Coups spéciaux faciles: (Av Av Poing - Av Av Pied - Ar Av Poing)	EASYSPECIALMOVES
- Development Tools:	FORQ



Touches F1 F2 F3 pendant le jeu, avec:
F1: gagner la manche
F2: directement chez le maître
F3: remonte la barre d'énergie
Pour ces 3 codes, appuyer en même temps sur F5.

Atreid Concept

FX FIGHTER



Le CD de cet excellent jeu de baston est aussi un CD audio. On trouve de la piste 2 à la piste 32, toutes les musiques et toutes les voix digitalisées (sauf celle du boss, ben ouais, c'est dommage!).

Nicolas Melone

SUPER FROG

Voici tous les codes des niveaux :

WORLD 1:	level 2 = 448 745	WORLD 5:	level 1 = 890 654
FORET	level 3 = 327 233	ANTARCTIQUE	level 2 = 621 038
	level 4 = 847 566		level 3 = 464 938
WORLD 2:	level 1 = 700 517		level 4 = 779 296
CHATEAU	level 2 = 646 900	WORLD 6:	level 1 = 188 656
	level 3 = 259 501	ESPACE	level 2 = 173 309
	level 4 = 512 198		level 3 = 641 007
WORLD 3:	level 1 = 519 347		level 4 = 103 546
FOIRE	level 2 = 160 158	et le "Big Boss"	= 976 363
	level 3 = 685 550		
	level 4 = 638 667		
WORLD 4:	level 1 = 626 495		
PYRAMIDE	level 2 = 675 586		
	level 3 = 951 616		
	level 4 = 210 424		



Pierre Edmond

JAZZ JACK RABBIT

Si vous avez la version complète de J. J. R., voilà l'emplacement des niveaux secrets les plus délirants :
- TURTLE TERROR, Diamondus, stage 2 : lorsque vous avez pris les bottes magiques, courez, prenez la vie au passage en traversant le mur de droite et quand vous serez arrivé à la fin du tunnel, sautez sur le premier ressort bleu et dirigez-vous vers le mur de gauche. Traversez-le et tirez sur le panneau : voici le monde des Hip-Hops...
- WILD RABBIT, Deserto, stage 1 : À la fin du niveau, ne tirez pas sur le panneau. Cassez les briques qui entourent le ressort bleu, sautez dessus et allez à gauche tout en tirant, car il y a une fois de plus des briques à casser. Une fois celles-ci détruites, empruntez le passage que vous avez créé. Prenez les quelques munitions et continuez à gauche, tirez sur le panneau et oh ! merveille, vous voilà transformé en... zut, j'ai failli l'dire ! À vous de découvrir !!!

Sandy, la lapine intergalactique

WING COMMANDER 3

Lancez le jeu par : WC3 -MITCHELL. Pendant une bataille, visez un vaisseau, et pressez CTRL-W. Sinon, pressez CTRL+ALT-W.
Pour voir toutes les anims du jeu pendant l'écran des crédits, laissez enfoncées les touches SHIFT+DELETE+F10, et tapez LORDBRITISH (en majuscules). Vous aurez un écran pour savourer toutes les séquences.

Nicolas Ayme

INFERNO

Dans le fichier INFERNO.BAT, remplacez NEWFLOW par GENMISS ; vous pouvez maintenant choisir toutes les missions. Bon voyage !

Damien

TOWER ASSAULT

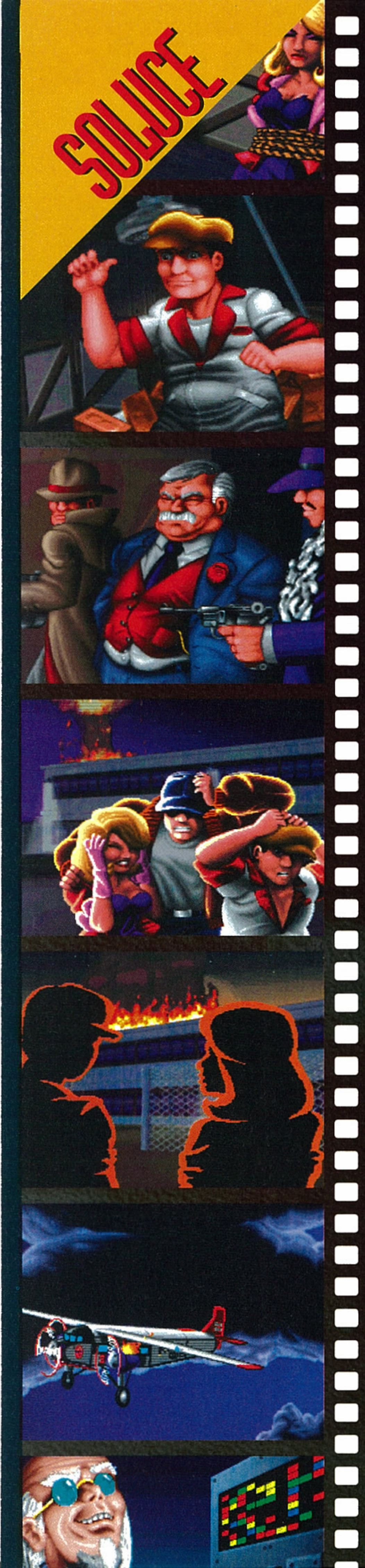
Tapez le code de mission "EBHANNNLABCAAADA". Vous commencerez sur le "crash landing site" avec 5 vies, 112 000 crédits, 1 assault gun (low), 1 trilazer (high), 1 lance-missiles (high), 1 lance-flammes (médium) et 1 armure (médium). Cool, non ?

TRANSPORT TYCOON

Dans Transport Tycoon, souvent les villes et vos concurrents s'opposent à ce que vous détruisiez leurs routes au gros bulldozer. Dans ce cas, prenez le temps de mettre une portion de rail sur leurs routes, puis amenez le Bulldozer. Miracle, plus de route ennemie !

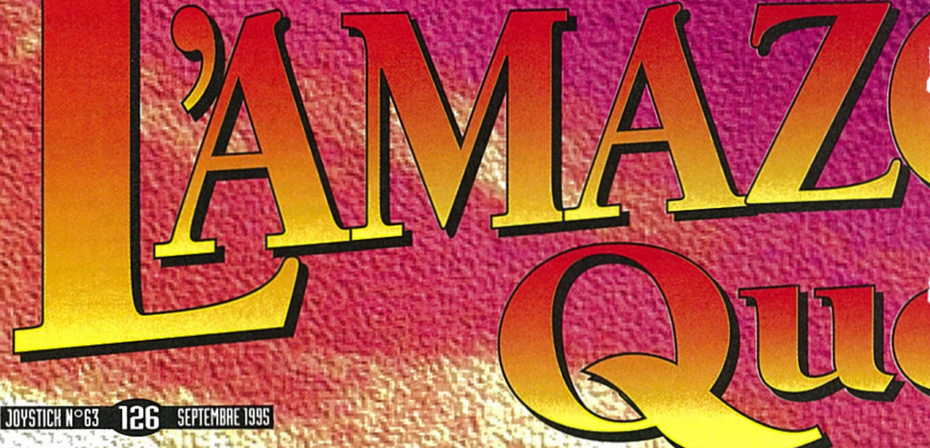
Lu





Quant on voit cette solution, on se dit qu'on va faire pas mal d'heureux. Pour sûr, dans le genre compliqué, voilà un jeu qui se pose là.

Dans la chambre, prenez les deux draps, nouez-les et utilisez-les sur le radiateur, tirez sur la cordelette et prenez la perruque. Maintenant, sortez de la pièce en utilisant les draps que vous avez si habilement noués précédemment. Dans la lingerie, bougez l'échelle. Vous pourrez ainsi prendre un pied de biche et des seins postiches. Ensuite, montez l'escalier et dites-lui : "C'est au sujet de cette clé", "J'ai besoin de vous l'emprunter", "C'est encore au sujet de cette clé", "Je suis un ami de Lola". Prenez la clé, descendez les escaliers et retournez en haut. Une fois dans la chambre, utilisez le pied de biche sur le coffre, fouillez-le et prenez la serviette. Retournez dans la lingerie et utilisez la clé sur la porte du fond. Dans la loge de Lola, dites-lui : "Lola, j'ai besoin de ton aide" , "Je suis sérieux", "Peux-tu m'aider à sortir d'ici ?". Donnez-lui la serviette trouvée dans le coffre et enfilez la robe qu'elle vous a donnée. Désormais, vous pouvez sortir de l'hôtel en trompant la vigilance des gardiens. Mais lorsque vous montez dans la camionnette, ils vous reconnaissent et vous prennent en chasse. En prenant de la paille, vous découvrez le bidon d'huile et vous versez le contenu sur vos poursuivants. Une fois arrivé à l'aéroport, dites à Anderson : "Tu as du culot, tu es peut-être costaud", "Attends de goûter à ceci". Après le crash de l'avion, ouvrez le sac à main qui se trouve sur le sol et fouillez-le. Vous vous emparez ainsi d'un briquet et d'un couteau. En examinant les fauteuils de l'avion, vous découvrez une BD du commandant Rocket. Demandez ensuite à Sparky : "Quel est notre stock de vivres ?", "Je suis affamé". Ouvrez la porte de l'avion, donnez les saucisses aux piranhas puis coupez la tige du nénuphar à l'aide du couteau. Ramassez le morceau d'hélice et utilisez-le avec le nénuphar. Une fois sur la rive, dirigez-vous vers le passage du haut. Là, vous rencontrez un perroquet qui vous parle de Bob le marchand et de la princesse Azura. Une fois le perroquet parti, utilisez le couteau avec la liane qui pend de l'arbre. Retournez vers l'avion puis prenez le sentier du bas qui vous mène à un pont en piteux état. Servez-vous de la liane pour rénover le pont, puis ramassez la banane qui est de l'autre côté. Faites demi-tour et empruntez le sentier vers le haut. Un gorille vous barre la route. Dites-lui : "Désolé, je ne parle pas singe", "Dites, vous êtes bien un gorille", "Je croyais que les gorilles venaient d'Afrique", "Nous sommes en Amérique du Sud". Après qu'il soit disparu, montez au piton rocheux. De là, vous repérez la jungle vers laquelle vous vous dirigez. Suivez le sentier qui part vers le haut à droite. En suivant ce sentier, vous rencontrez deux explorateurs. Parlez à Skip : "Vous lisez quelle bande dessinée ?", "Mon ami aussi adore les BD.", "Mon ami a tous les numéros de Rocket, sauf un.", "Celui où il se bat contre la pègre". Skip vous donne alors la BD. Repartez vers le piton rocheux puis vers le lieu du crash pour donner la BD à Sparky. Il vous donnera alors une lime. Retournez dans la jungle et suivez le sentier qui part en bas à droite. Sur le chemin, vous rencontrez un dinosaure. Dites-lui : "Vous êtes quel animal ? ", "Un dinosaure qui parle." , "Ce déguisement est grotesque.". Relancez-le en lui disant : "Comment avez-vous fait pour disparaître ?", "Si je vous dis encore", "Désolé mon vieux". Le gorille disparu, traversez le tronc creux. En suivant le chemin vers la droite, vous découvrez une porte géante. Vous vous dirigez vers celle-ci, mais des bruits de pas attirent votre attention. Cachez-vous derrière une roche. Une amazone ouvre la porte. Une fois cette dernière disparue, essayez d'ouvrir la porte mais vous vous faites capturer. Dans la prison, discutez avec le vieillard : "Vous avez de très jolies poupées", "Oui, j'aime bien celle qui a un bâton" et vous offre la poupée. Quand Faye approche de la cellule, excusez-vous auprès d'elle : "Je suis vraiment content", "Alors vous allez me faire sortir d'ici", "Bon d'accord", "Bon...". Elle vous libère et vous la suivez jusqu'au temple des amazones. Ces dernières vous apprennent que leur reine a été enlevée, vous décidez d'aller à son secours. Une fois hors du temple, dirigez-vous vers le passage de gauche afin de sortir de la forteresse. Montez au piton rocheux en allant vers la droite. Retournez vers la jungle, empruntez le sentier en bas à droite jusqu'au tronc creux. Continuez votre promenade vers le bas et vous découvrez la mission. Parlez à Mary-Lou : "Pourquoi avez-vous installé une mission ici ?", "Pourquoi sont-ils partis en courant ?", "Vous devez me croire", "Comment faisiez-vous pour parler aux pygmées", "Je vous échange", "Vous aimeriez avoir une autre lime à ongles ?". Mary-Lou vous confie son dictionnaire. Donnez la banane au singe, cela vous permet de lui prendre sa noix de coco. Utilisez le couteau sur la noix de coco. Lisez la BD de Rocket, une page se déchire. Rapprochez la page déchirée du coupon de la BD. Retournez au piton rocheux afin d'aller vers le village pygmée. Au fond du village, entrez dans le magasin de Bob. Donnez-lui le reste des saucisses et achetez-lui l'aspirateur. Sortez du magasin et dirigez-vous vers le piton rocheux. Allez vers le camp Flöda. Sur le parterre devant la bâtisse, cueillez la fleur. Allez dans la jungle et dirigez-vous sur le chemin en haut à droite. Utilisez la fleur avec le paresseux. Puis retournez en haut du piton rocheux afin d'aller vers la forteresse des amazones. Dirigez-vous vers la gauche. Utilisez l'aspirateur avec les guêpes. Cueillez l'orchidée. Bob, pour vous remercier, vous donne une épuisette. Partez sur le lieu du crash. Utilisez l'épuisette pour récupérer la bouteille de parfum de Faye. Suivez le chemin du bas pour prendre une nouvelle banane et retournez au piton rocheux. Marchez de nouveau vers la boutique de Bob. Demandez à Naomi : "À quoi sert le fauteuil dehors ?", "Vous pourriez me couper les cheveux", "Pourquoi êtes-vous anxieuse ?". Donnez-lui le vaporisateur de parfum. Partez de nouveau vers la jungle et utilisez les ciseaux de Naomi avec le paresseux. Retournez au village. À droite du magasin de Bob, discutez avec le sorcier du village : "Qu'est-ce que vous êtes en train de faire ?", "Vous fabriquez quel genre de potion ?", "Vous soignez quel genre d'inflammation ?", "Vous pourriez me fabriquer un remède ?". Donnez au sorcier les poils de paresseux, la noix de coco ainsi que l'aspirateur où il prendra les guêpes. Partez ensuite à la rencontre des deux explorateurs de la jungle. Parlez avec Bud : "Qu'est-ce que vous cherchez dans la jungle ?", "Pourquoi voulez-vous trouver cette tribu d'amazones ?",



"Comment vous êtes-vous échappé ?", "Pourquoi est-ce si embarrassant ?", Donnez la potion à Bud. Retournez à la boutique de Bob et achetez le disque sur l'étagère. Rendez-vous au camp Flöda. Entrez dans l'édifice et parlez à la secrétaire : "Je suis simplement curieux...", "Je suis l'employé du service de désinfection". Engagez-vous ensuite dans le passage de droite qui vous mène à la cuisine. Parlez au cuisinier : "Qu'est-ce que vous préparez ?", "Vous avez finalement réussi...". Proposez-lui la banane. Dans le placard du bas, prenez une boîte de nourriture pour chien et quelques croquettes au fromage qui sont sur la table. Passez la porte de droite, ouvrez le sac de courrier, fouillez-le, emparez-vous de la lettre qu'il contient et lisez-la. Ouvrez l'armoire qui est sur la gauche, et prenez le jouet couinant. Retournez à la réception et empruntez le couloir du haut. Utilisez le disque sur le gramophone, un ascenseur secret apparaît sous le bureau. En fouillant sous les coussins du canapé, vous découvrez quelques pièces. Montez sur l'ascenseur. Après une longue descente, avancez droit devant vous. Donnez la lettre au gardien John qui s'effondre en sanglots. Cela vous permet d'ouvrir la porte du fond. Dans la pièce, poussez l'armoire pour découvrir un coffre. Retournez dans le couloir. Ouvrez la seconde pièce et lisez le planning du jour. Sortez de la pièce et continuez votre progression vers l'avant. Un soldat garde une porte, ignorez-le. Ouvrez la porte suivante. Dans la pièce, un gardien vous interpelle, répondez-lui : "On vous demande pour les corvées de cuisine", "Le colonel Jackson". Une fois le garde parti, ouvrez la porte de gauche. Dans cette pièce, lisez la carte murale, et sur le bureau vous découvrez un livre bizarre. Utilisez le couteau sur le livre qui est en fait une boîte contenant une clé. Retournez dans le couloir puis allez à la sortie de secours. Sur les étagères de gauche, prenez le tube à essais contenant la potion super gringalet, puis montez l'escalier. Utilisez la clé avec la porte de la prison pour délivrer la princesse Azura. Dans le hall de réception utilisez les mannequins pour vous cacher. Une fois le garde parti, prenez le crayon se trouvant sur le comptoir, puis demandez à Azura : "Vous avez vu le garde faire le code....". Grâce aux renseignements de la princesse, utilisez le panneau mural. Retournez ensuite dans la forteresse des amazones, entrez dans le temple. Là, le docteur Ironstein prend les amazones en otage et vous confie une mission : trouver un crâne de cristal. Sortez de la forteresse et repartez pour la jungle. Suivez le chemin qui part en bas à gauche et utilisez l'épuisette sur le petit scarabée. Retournez au piton rocheux, et de là, vous pouvez voir un embarcadère où vous vous rendez. Parlez au passeur : "Je m'appelle Joe", "Vous avez l'air fâché", "Vous pêchez ?", "Vous utilisez quoi comme appât ?". Donnez le scarabée au passeur puis demandez-lui de vous emmener sur l'île du paresseux. Sur l'île, entrez dans le temple. Devant vous, vous voyez un squelette incomplet. Prenez la porte de droite. Déplacez les momies, vous découvrez des ossements. Faites de même dans l'autre pièce. Vous rencontrez le dino rat à qui vous offrez quelques croquettes au fromage. Dans le hall du temple, placez les ossements dans les alcôves correspondantes. Dans la cavité de la machine de gauche, insérez le bras puis mettez une pièce dans la fente. Baissez le bras et un passage secret s'ouvre. Suivez cette nouvelle voie et vous tombez dans un puits. Ici une gardienne vous pose les énigmes du sphinx. Répondez : "C'est une sorte d'animal bizarre ?", "Je sais, c'est un homme", "Merci pour l'énigme...". Passez par la porte de droite, puis par la porte du fond. Traversez le pont. Ici, vous faites la connaissance de trois femmes zombies. Dites-leur : "Je ne vois aucun prince ici", "Comment êtes-vous sûr que le prince est toujours là ?", "Prouvez-le moi", "Vous avez peur qu'il ne soit plus dans le sarcophage". En ouvrant le sarcophage, les femmes zombies laissent s'échapper les extrémités des bandelettes de la momie, ramassez-les puis roulez-les. Demandez aux femmes zombies : "Je crois que vous devriez encore ouvrir le sarcophage", "J'ai récupéré un tas de bandelettes". Les zombies disparaissent. Ouvrez le sarcophage dans lequel vous trouvez une couronne, utilisez le couteau pour couper les lianes. Fermez le sarcophage, puis déplacez-le vers la droite. Un nouveau passage s'offre à vous. Hélas c'est un puits et vous manquez de vous rompre le cou. Allez vers la gauche. Vous remarquez une fontaine, vous tournez la sculpture et vous découvrez une gemme bleue. Continuez vers la gauche. Là vous voyez un levier et une grille sur le sol, **NE TOUCHEZ À RIEN !!** Là vous faites la connaissance de Ian, prisonnier d'un piège. Continuez vers la gauche. Au fond de la caverne, vous découvrez une étrange machine à café. Utilisez la poupée afin de prendre le disque de pierre brûlant. Faites demi-tour jusqu'au levier, déplacez-le. Un courant d'air vous propulse dans la pièce principale. Passez par la bouche de la statue en pierre. Sur la droite, vous voyez un système de poulie. Utilisez le disque de pierre avec l'axe, puis placez la liane tordue. Retournez dans la salle principale, passez par la porte de droite et mettez la liane sur la roue. Utilisez la batte de base-ball comme manivelle. Une pierre se soulève et vous entrez dans la grotte de droite où vous découvrez un piolet. Avant de retourner dans la pièce principale, replacez la pierre en tournant la roue puis engagez-vous dans la bouche de la statue de pierre. Passez par la porte du fond et utilisez le piolet avec la stalactite. Ramassez le morceau de silex avec lequel vous allumez le briquet. Utilisez les bandelettes avec le bras du squelette, puis allumez cette torche improvisée avec le briquet. Retournez vers la salle principale et passez par la porte de gauche. Suivez le passage jusqu'à rencontrer un serpent, utilisez la torche pour le faire fuir puis passez la porte. Descendez les escaliers et allez vers la droite. Fouillez le corps du soldat, vous découvrez une carte d'identité et un morceau de pierre sculpté. Avancez le long des couloirs et vous arrivez devant deux statues qui projettent des faisceaux laser. Continuez vers la gauche et vous découvrez une statue sur laquelle sont sculptées des larmes. Prenez le bâton qui se trouve à sa gauche. Faites demi-tour jusqu'aux lasers, et au lieu de monter l'escalier, allez vers la droite. Allez dans la salle où Ian est prisonnier. Actionnez le levier d'une statue et dites à Ian : "J'ai une idée", "Il faudrait couper la corde". Poussez à nouveau le levier. Une fois libre, Ian vous menace avec une arme puis prend la fuite. Retournez dans la pièce principale, entrez dans la bouche, puis passez par la porte du fond. Utilisez le piolet avec le trou du mur de gauche. Entrez dans la nouvelle salle, utilisez le bâton avec le cercueil et examinez son contenu. Utilisez le reste des bandes afin de nettoyer le masque que vous avez découvert. Retournez dans la salle principale, et empruntez la porte de droite. Descendez dans le puits qui était derrière le sarcophage. Utilisez le couteau sur la racine. Ramassez la sève et appliquez-la sur le morceau de pierre sculpté. Reprenez une autre boule de sève que vous appliquez sur la batte de base-ball. Avancez vers la porte de gauche jusqu'à la statue qui gardait le disque de pierre. Là, vous découvrez le corps de Ian, écrabouillé par un énorme bloc. Fouillez-le et vous découvrirez une autre pierre sculptée. Associez les deux pour constituer une clé. Retournez utiliser le levier afin de regagner la salle principale. Passez par la porte de gauche et vous rejoignez les statues aux lasers. Utilisez le masque mortuaire avec la tête de la statue. La statue explose. Avancez par ce nouveau passage. Utilisez la batte de base-ball gluante avec la gemme verte. Retournez devant la statue qui pleure et placez les deux gemmes dans les larmes correspondantes. Empruntez le passage secret nouvellement ouvert. Au milieu de la salle, placez la clé de pierre dans la statuette. Descendez l'escalier, traversez la passerelle. Dans le labyrinthe, offrez quelques croquettes au dino rat. Ce dernier vous guide jusqu'à la pièce du trône. Passez par la porte du fond à droite. Utilisez l'aspirateur sur la mosaïque, puis poussez les inscriptions murales. Passez la porte qui vient de s'ouvrir et parlez au gardien : "Bien sûr ! Je m'appelle Joe". Confiez-lui la couronne. Et enfin, vous pouvez vous emparer du crâne de cristal. Retournez dans la salle du trône et poussez les deux panneaux muraux qui l'entourent puis asseyez-vous sur le trône qui est en fait un siège éjectable. À la fin de votre chute, les sbires du professeur vous capturent. Dans la geôle, prenez la tasse qui est sur la banquette et utilisez-la sur les barreaux de la porte. Faye et Anderson viennent vous délivrer. Descendez les escaliers et allez dans le couloir. Avancez jusqu'à l'ascenseur et entrez par la porte de gauche. Fouillez les caisses de gauche du hangar, vous découvrez un ouvre-boîtes. Vous l'utilisez avec la boîte pour chien et vous mélangez le tube à essais de sérum super gringalet avec la nourriture. Marchez le long du couloir jusqu'à Klunk. Offrez-lui la nourriture pour chien puis dites-lui : "Vous vous prenez vraiment pour un dur", "Moi je pense qu'à découvrir qui vous êtes". Une fois Klunk K.O., vous ouvrez la porte. Sur le bureau de Ironstein, vous voyez un bloc-notes, vous utilisez le crayon dessus afin de révéler une combinaison de coffre. Sortez du bureau et allez dans la pièce où vous aviez découvert le coffre derrière un casier. Utilisez la feuille de bloc-notes sur le coffre, puis fouillez-le. Vous voyez une clé et un plan de fusée. Remontez au rez-de-chaussée puis sortez de l'édifice. Donnez le jouet couinant au chien puis ouvrez la porte de l'annexe. Descendez dans le hangar et utilisez la clé avec le cadenas de la caisse, vous l'ouvrez et vous l'examinez. Vous découvrez une fusée dorsale. Retournez au magasin de Bob et achetez-lui une bouteille d'alcool. Lisez le plan de la fusée du commandant Rocket puis remplissez la fusée avec l'alcool. Allez sur le piton rocheux et utilisez la fusée. Une fois dans la vallée brumeuse, vous rencontrez Faye, allez vers la droite, puis dirigez-vous vers la clairière. Utilisez le couteau avec le buisson. Puis donnez la branche au dinosaure. Passez par le bas puis vers la gauche. Utilisez la corne tyranno pour faire fuir le gros dinosaure, puis continuez vers la droite. Enfin vous retrouvez le groupe. Ironstein vous oblige à placer le crâne de cristal dans une statue. Cette dernière prend soudain vie, le professeur vous tire dessus à l'aide de son pistolet à rayon dino. Heureusement, la statue dévie le tir sur le professeur qui se transforme en monstre. Un combat de titan s'engage entre le professeur Ironstein et la statue. Ramassez le pistolet et tirez sur votre ennemi. Mais celui-ci dévie le tir sur Faye qui se transforme en dinosaure. Redonnez-lui sa forme normale et dites-lui "Je voudrais que vous tourniez votre miroir". Puis faites à nouveau feu, le rayon dévie sur Sparky, donnez-lui le masque mortuaire et tirez sur le professeur. Le rayon est dévié sur le miroir de Faye, puis rebondit sur le masque de Sparky puis sur la statue et enfin sur Ironstein qui est volatilisé. Voilà, vous avez sauvé le monde de l'ignoble savant fou, et Azura décide de rester avec Joe. Tout est bien qui finit bien !!

Olivier Chasson

SOLUCE







PRISONER OF ICE



De la glace, un sous-marin, un camp de base sur la banquise, un monstre tout droit sorti de "The Thing". Brrr, autant de raison de claquer des dents ; mais rassurez-vous, on est là pour vous aider à vous en sortir vivant.

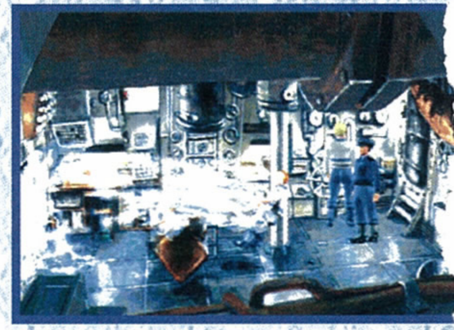
LE SOUS-MARIN

Vous êtes Ryan et vous vous trouvez dans la salle de commande du sous-marin HMS Victoria. Après la séquence animée, parlez à Lloyd des caisses d'Hansun et de polaris. Séquence animée du bombardement.
Dans la cale, après la mort de Jones et du capitaine, prenez l'extincteur au fond et éteignez le feu.
Ressortez de la cale et après la séquence animée parlez à Driscoll des armes, d'Hansun, du dortoir et de Lloyd. Ouvrez le tiroir à gauche du bureau qui se trouve au fond du poste de commande. Prenez le magnétophone, la clef et le carnet.
Rendez-vous dans le dortoir à droite. Prenez la hache accrochée au mur et la médaille de Saint-Christophe sur le meuble en bas à droite.
Cliquez sur la couchette de Hansun et parlez à Wayne de Hansun et de Lloyd. Débrouillez-vous pour que Wayne quitte l'écran (s'il ne part pas la première fois, recommencez cette dernière action).
Regardez sous la couchette en bas à gauche et prenez les crampons et le gilet de sauvetage. Descendez dans la salle des torpilles par le sas à droite. Prenez la fusée de détresse et retournez au poste de commandement.
Descendez dans la salle des machines par le sas en bas à droite, parlez à Stanley et ramassez la clef anglaise qui est par terre devant les machines.
Retournez dans le dortoir, utilisez la médaille sur Hansun puis le magnétophone sur lui pour enregistrer sa nouvelle incantation. Rendez-vous dans le poste de commandement, et quand le monstre apparaît utilisez le magnéto sur vous.
Après la séquence animée, parlez à Driscoll sur tous les sujets et prenez son talkie-walkie. Redescendez dans la salle des machines et utilisez le talkie-walkie. Actionnez l'interrupteur du treuil à droite et réutilisez le talkie-walkie.
Parlez à Stanley de la radio et de Lloyd pour avoir la fréquence radio : 107.4.61.
Dans le poste de commandement, utilisez votre carnet sur la radio, séquence animée.
Allez dans la cale de gauche, mettez vos crampons et utilisez votre clef sur le coffre à côté de la porte défoncée, cela vous donne le pistolet.
Retournez au poste de commandement et, au centre de l'écran, utilisez votre clef anglaise pour prendre le volant métallique. Utilisez ensuite la hache sur le tableau électrique en bas à droite.
Bougez les interrupteurs afin que le courant des circuits bleu, jaune et vert arrive à chaque extrémité en évitant les courts-circuits, cela déclenche le sas de la salle des torpilles.
Utilisez le volant métallique sur le trou à droite et tournez-le, cela vidange la salle des torpilles ; allez-y, ouvrez le tube lance-torpilles, mettez votre gilet de sauvetage et ouvrez la torpille en bas à droite et utilisez le talkie-walkie pour appeler Driscoll. Séquence animée.

LA BASE EDWARDS

Dans le bureau, parlez à Sears de Hansun et des caisses. Après l'intervention du garde, parlez à Sears du film et de Molly.
Une fois seul dans le bureau, ouvrez le tiroir de gauche du bureau et prenez la feuille déchirée portant le code 523. Regardez le calendrier et prenez, sur le bureau à gauche, une fiche d'identité et à droite un paquet de cigarettes. Séquence animée. Après avoir récupéré votre feuille de route, et une fois seul dans le couloir, prenez la bobine de film.
Ouvrez la porte à droite, puis dans ce nouveau bureau, ouvrez la deuxième porte à droite, et traversez la salle des tableaux.
Dans la salle de briefing, parlez à Mac Laglen de Sears, de Quincy, et des fiches.
Offrez-lui votre paquet de cigarettes et parlez-lui du film. Demandez-lui de le projeter. Prenez ensuite le livre sur la gauche de la bibliothèque basse et regardez le code inscrit : 496.
Allez à la salle de transmission et, en passant par le hall, parlez au médecin.
Dans la salle de transmission, parlez au radio des messages, des fiches puis de Mac Laglen. Utilisez votre fiche sur la bouilloire pour décoller la photo.
Retournez dans le bureau de Sears. Prenez les laissez-passer sur le bureau.
Faites pivoter le tableau à gauche, cliquez sur le coffre, faites la combinaison.496523 et prenez la clef et le tampon. Refermez le coffre. Collez votre photo sur le laissez-passer et validez-la à l'aide du tampon et remettez le tableau en place.
Allez dans le hall prendre l'ascenseur, appuyez sur le bouton rouge pour l'appeler. Au sous-sol, présentez votre laissez-passer au garde et franchissez la grille.
Ouvrez la porte de gauche du mur de droite, prenez la boîte de conserve sur l'étagère, ouvrez la malle et cliquez sur la grille au-dessus. Séquence animée de la relève de la garde.
Parlez aux deux sentinelles de l'infirmerie et du débarras. Allez à l'infirmerie et parlez de Quincy à Miss Trendt et du rendez-vous. Allez voir le médecin, parlez-lui de votre estomac et montrez-lui la boîte de conserve. Pendant son absence, prenez le manuel de montage. Prenez le médicament et retournez dans le hall.
Cliquez sur la porte du fond vers l'armurerie, frappez et donnez le manuel à Finnlayson. Prenez l'extincteur et la cigarette sur le bureau. Parlez à Finnlayson des fiches, de Quincy et de Sears. Mettez la cigarette dans la corbeille et dissimulez-vous dans le coin sombre à droite.
Quand tout le monde est parti, éteignez le feu à l'aide de l'extincteur. Allez dans la salle du fichier à gauche, ouvrez le tiroir et examinez la seule fiche restante : celle de Parker. Après la séquence animée avec Sears, parlez-lui du monstre puis de l'incantation.
Sur le sous-marin, prenez le câble et utilisez-le sur le piquet. Accrochez-vous à la rambarde pour passer la plaque de glace, ouvrez le coffre à l'avant du sous-marin, prenez les deux morceaux de ferraille et assemblez-les pour faire une clef.
Retournez au kiosque et utilisez la clef sur celui-ci pour entrer dans le sous-marin. Allez dans le dortoir et, dans l'armoire de gauche, prenez la feuille des incantations de Hansun.
Retournez dans le poste de commandement, et dès l'apparition du monstre, cliquez sur le bouton situé dans la partie droite du tableau de commande. Introduisez votre clef rouge dans la serrure pour détruire le sous-marin et quittez-le rapidement.
Après la séquence animée à la base d'Ewards, laissez le monstre bloqué dans son pentacle et prenez une aiguille sur le bureau du médecin. Rendez-vous dans le bureau de Sears et cliquez avec l'aiguille sur le point rouge de la carte murale. La carte pivote, prenez la pierre de Mnar et le dossier.
Retournez à l'hôpital et utilisez la pierre de Mnar





sur le monstre. Une fois le monstre détruit, prenez les fiches de Quincy et examinez-les.

BUENOS AIRES

Parlez à Hernandez du socle et du livre.
Séquence animée. Parlez au conservateur de l'OTR 2832, puis du livre, puis des travaux de Parker.
Longues séquences animées. Quand Diane décide d'aller sur la terrasse, suivez-la jusqu'à la bibliothèque.
Parlez-lui de Parker, des terrasses et des mécanismes.
Prenez la canne et les trois livres près de la porte d'entrée. Sur les trois étagères du bas, légèrement à gauche de la statue, cliquez sur «un livre».
Prenez le passage secret. Au niveau supérieur, parlez trois fois à Diane et utilisez la canne sur l'échelle pour passer le niveau.
Au-dessus, cliquez sur «des emplacements vides» au milieu de la troisième étagère dans la partie gauche de l'écran. Placez les trois livres de votre inventaire dans l'ordre chronologique, de gauche à droite : Sophocle, Shakespeare et Gœthe.
Au niveau supérieur, allez à droite de l'écran, vous y trouverez un escalier tout simplement (l'interrupteur ne sert à rien !). Cliquez sur la statue de droite, cela ouvre la statue d'Edgar Poe, prenez la clef qui s'y trouve et utilisez-la pour aller sur la terrasse.
Allez à droite de l'écran pour voir la statue du discobole et cliquez sur le disque. Cliquez sur Vénus, puis sur Jupiter. Quand vous êtes sur la statue de Jupiter, cliquez sur le disque pour le prendre.
Séquence animée.

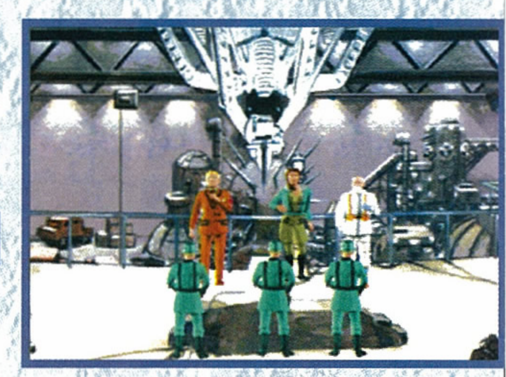
LA BASE NAZIE DE SCHOSSADLER

Prenez sur la table la cuillère, la gamelle et le gobelet. Utilisez la cuillère sur le mur de gauche pour communiquer deux fois avec Parker (attention au garde, il faut vous redresser avant qu'il ne vous surveille par le judas !).
Séquence animée. Mettez la feuille qu'on vient de vous remettre dans le lavabo et prenez le tabouret.
Quand le garde entre, assommez-le avec le tabouret et cliquez sur lui pour prendre les clefs. Utilisez les clefs sur la porte pour la fermer.
Posez le tabouret sur la table et cliquez sur cette dernière pour le centrer. Montez dessus et utilisez la cuillère sur la grille d'aération. Allez à droite dans le conduit. Séquence animée. Prenez ensuite l'embranchement à gauche pour vous retrouver dans la salle de la lave.
Cliquez sur la stalagmite de droite et prenez le rubis et l'améthyste dans la caverne. Franchissez le pont à droite et allez vers la statue.
Mettez le rubis dans l'œil droit et l'améthyste dans le gauche. Entrez dans la bouche de la statue. Allez à droite de l'écran et prenez, dans le wagonnet, la barre à mine.
Cliquez avec celle-ci sur une pierre située sur la deuxième coulée de lave en partant de la gauche.
Attention, la suite est à faire rapidement si vous voulez échapper au monstre.
Cliquez la barre à mine sur la lave pour la chauffer, utilisez-la sur les roues du wagonnet et poussez le wagonnet vers la sortie.
Dans la salle des ventilateurs, utilisez la barre à mine sur le premier ventilateur à gauche, franchissez-le et cliquez sur la grille.
Séquence animée. Cliquez sur la grille de gauche, et devant le monstre, cliquez la feuille d'incantations sur vous. Vous êtes «transporté» en 2037. Allez cliquer sur le terminal d'ordinateur à droite. Séquence animée.
Ramassez la moitié de votre plaque d'identité par terre à droite de la porte du soleil. Ramassez un canon, une crosse et un élément central par terre dans le laboratoire, ainsi qu'une batterie sur la gauche du scanner et deux recharges à gauche du laboratoire.
Cliquez sur le scanner et insérez la batterie dans «l'emplacement» au-dessous de l'écran de droite et appuyez sur le bouton de rouge à gauche.
Cliquez avec les trois parties du pistolet sur l'écran du scanner : vous avez un pistolet FND.
Une fois chargé, utilisez-le sur le bloc de pierre à gauche, ouvrez l'armoire, prenez le disque solaire et la pierre. Utilisez le disque sur vous, séquence animée et vous vous retrouvez à votre époque.
Dès votre arrivée, un monstre vous attend, utilisez la feuille d'incantations sur vous, cela le bloque. Délivrez vos trois compagnons en cliquant sur Hansun.
Séquence animée et replay de la séquence de Buenos Aires, mais, cette fois-ci, vous devez tuer Hartlang avec le FND.

ILLSMOUTH

Cliquez sur l'anneau, cela fait sortir une stèle du sol, posez-y la pierre.
Assemblez les différents symboles : Prisoner avec la glace, Cthulhu avec l'air, Dagon avec l'eau et Nyarlathotep avec le feu.
Placez la pierre de votre inventaire dans l'emplacement du livre.
Parlez aux deux spectres en cliquant sur eux avec l'épée et prenez le Nécronomicon sur la stèle. Prenez la barque, et en face de Sears, parlez-lui de Howard Parker, de John Parker, puis des grands anciens.
Séquence animée.
Cliquez sur la corde pour faire tomber le lustre sur Sears. Utilisez votre épée sur le masque de droite et appuyez sur la dalle en bas de l'écran au centre, cela vous permet d'aller à droite de l'écran.
Entrez dans la tête géante. Séquence animée.
Utilisez l'épée trois fois sur vous pour conjurer les sorts, puis le Nécronomicon sur le monolithe.
Séquence animée et vous avez le choix entre deux fins, à vous de choisir.

Solution proposée par Rémy Desmarquest.

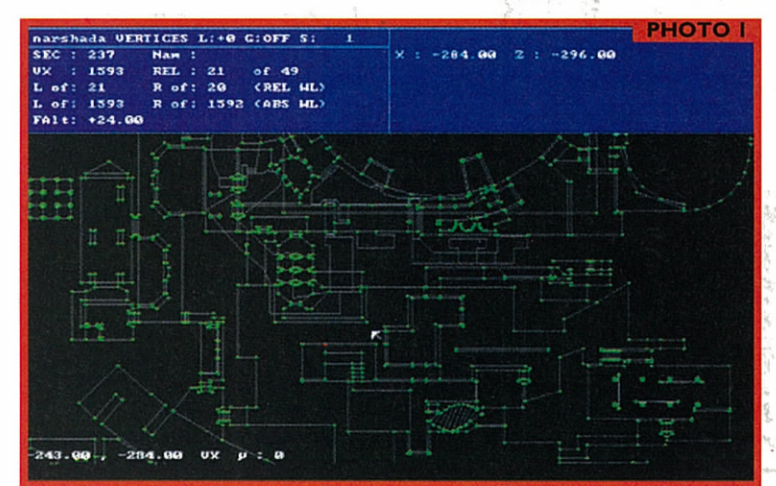


DARK FORCES

L'ABCÉDAIRE DE L'ARCHITECTE IMPERIAL

CONSTRUIRE UN NIVEAU SOUS DARK FORCES !

Les premiers jeux en 3D texturée ont été un révélateur dans la courte mais riche histoire du jeu vidéo : le signe que notre industrie a atteint une certaine maturité. Les grands éditeurs américains (eux), se rapprochant en cela du monde professionnel, ont compris que le suivi de leur produit était primordial. Focaliser l'attention par le biais de patches, d'upgrades, de cheat-codes, de christmas editions mais surtout d'éditeurs de niveaux, assure une publi-information de tout instant, un gain de notoriété que viendra récupérer un éventuel second volet du titre.



Pas étonnant, dès lors, que les éditeurs n'hésitent plus à livrer les spécifications techniques d'une partie des données de leurs jeux.

EN QUOI CONSISTENT-ELLES ?

Les jeux du style Doom - et dans le cas qui nous intéresse, Dark Forces - sont à peu près tous modelés de la même façon. Il existe un moteur (le programme) et les données brutes. Il est évident que leur organisation diffère selon le jeu. Pour Dark Forces, elles sont regroupées sous quatre fichiers .GOB. Ceux-ci contiennent de nombreux fichiers correspondant à un type de données précis.

Exemple :
Sprites.gob = sprites dans des fichiers .WAX. Le plus intéressant étant Dark.Gob puisqu'il regroupe les datas organisant les niveaux. Chacun étant composé de 6 fichiers : .LEV, pour la géométrie statique (murs) ; .INF, pour la géométrie dynamique (ascenseurs) ; .GOL pour les objectifs de mission ; .O pour les objets ; .PAL la palette et .CMP le palette-mapping. Vous trouverez aussi des fichiers .3DO contenant les objets 3D. Ne vous inquiétez pas, Dfuse prend en charge lui-même la modification de ses fichiers puisqu'il peut être considéré comme un traducteur.

L'ÉDITEUR DE NIVEAUX

Construire un niveau sous Dark Forces est, en théorie, chose aisée ; en pratique, cela requiert beaucoup de minutie ! Devenir un bon architecte de l'Empire nécessite une parfaite maîtrise du mode de fonctionnement de Dfuse (le seul éditeur existant à ce jour). Étant avant tout un outil de géométrie élémentaire, il s'appuie sur quatre modes d'éditions principaux :

LE MODE VERTEX (OU VERTICE) :

Le mode vertex ou point (touche V) vous permet d'obtenir une décomposition en points de l'agencement d'un niveau. Il est très utile pour donner une architecture particulière à une salle. Imaginez une pièce rectangulaire. Il vous suffira de passer en mode Vertex, de sélectionner un point et de l'étirer. Simple, non ? Ce mode s'utilise donc à des fins de conception «brute» de la forme des plans. (PHOTO I)

LE MODE WALL :

Le mode Wall (touche W) est l'un des plus importants, mais aussi des

plus astreignants. Il a pour principale fonction la définition des textures à appliquer sur un mur. Sélectionnez le mur désiré, tapez "Return" pour l'éditer et choisissez une nouvelle texture. (PHOTO 2)
C'est par ce mode que vous créerez des murs spéciaux et des portes en changeant le "flag" du mur. N'oubliez pas à cet effet de définir de la même manière les deux côtés de ce dernier. Dans le cas contraire, vous vous verriez déboucher sur une porte condamnée : dommage pour l'issue de secours !
Notez également que le mode Wall vous permet aussi de modifier la forme d'une pièce : un mur n'étant rien d'autre qu'une ligne reliant deux points (vertexs). (PHOTO 3)

LE MODE SECTOR :

Comme son nom ne l'indique pas, ce mode sert à la définition du type de secteur. Avant de rentrer plus dans le détail, il convient d'éclaircir ici la notion de secteur.
Si elle est souvent synonyme de salle, cela n'est pas toujours vrai. Ainsi, si vous projetez d'agrémenter votre pièce principale par une estrade en son centre, il vous faudra impérativement définir un nouveau secteur. En spécifiant la même hauteur que la salle, vous verrez celle-ci traversée par une colonne. Une valeur très nettement inférieure vous donnera l'effet escompté.
Quant au mode proprement dit, il a pour vocation de paramétrer le secteur. Vous pourrez, entre autres options, choisir qu'il soit secret, recouvert de glace, etc. Un coup d'œil rapide aux possibilités présentées vous fera mieux comprendre de quoi je parle. (PHOTO 4)
Chose plus importante, ce mode est très utile pour la création de nouveaux niveaux. Dfuse permet non seulement de copier un secteur entier, mais surtout de le copier en gardant toutes les définitions de textures et les flags. Je ne saurais trop vous conseiller d'en abuser largement ! Cette option représente un gain de temps appréciable lorsqu'on connaît la quantité de paramètres nécessaire. Pour vous en servir, sélectionnez votre secteur, placez-vous à l'endroit où vous désirez le copier et appuyez sur "Insert".

LE MODE OBJECT :

Ce mode complète fort bien les autres puisqu'il permet de les meubler ! En général, on l'utilise en dernier lorsque tous les conflits de layers sont résolus, les textures alignées, etc. Utilisez la même procédure qu'auparavant pour personnaliser vos créations. Copiez un objet avec "Insert" puis changez-en l'aspect. Les traits rouges que vous verrez désignent l'orientation de vos objets. (PHOTO 5)
Lors de votre long parcours créatif, vous aurez à jongler entre ces différents modes. Il est donc nécessaire que vous les connaissiez sur le bout des doigts pour envisager des réalisations ambitieuses. Il en va de même pour les autres outils géométriques qu'offre Dfuse, trop nombreux pour être commentés ici. Si vous vouliez un secteur en forme de polygone, cela nécessiterait de nombreux vertexs. Épargnez-vous cette dépense et intégrez-en un directement. Aussi ne saurais-je trop vous conseiller de compulser amplement la documentation (les habitués de Deu y retrouveront des options qu'ils connaissent déjà).

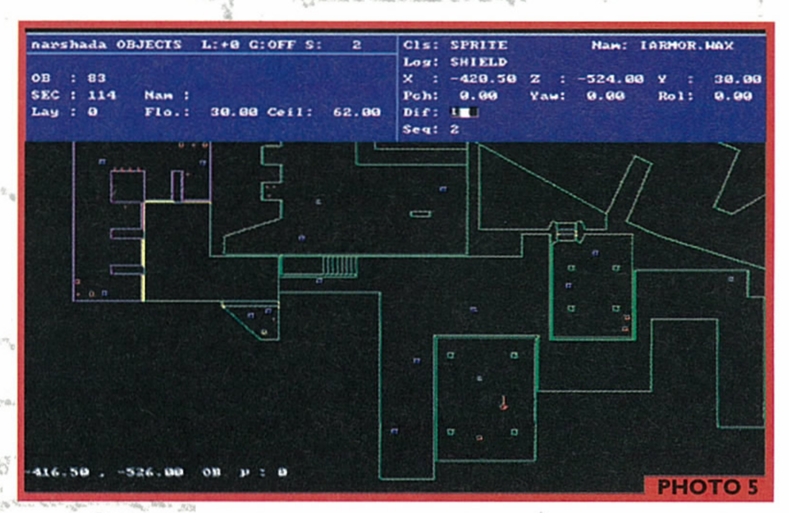


PHOTO 5

QUE FAIRE MAINTENANT ?

Vous venez de modifier un niveau existant et désirez en découvrir le résultat ? Dfuse, grâce à son mapper, va suivre la procédure inverse. Il rassemble toutes les données, les recompacte (re-GOB), sauvegarde éventuellement et lance le niveau modifié. (PHOTO 6)

IL A MENTI, IL EXISTE D'AUTRES FICHIERS !

En effet, il existe également des fichiers textes nécessaires aux briefings de mission. Vous n'aurez pas à tenir compte des autres fichiers textes (style .O) puisque Dfuse prend en charge leur modification. Quant au texte descriptif de mission, en l'éditant vous en comprendrez vite la structure ; inutile de s'étendre dessus.
(PHOTO 7,8)

J'AI FINI !

Il ne vous reste plus qu'à remplir un fichier type author.txt en décrivant les spécifications, l'envoyer sur le Web à la Dark Forces Home Page, sur un BBS, ou mieux à Joystick ! Vous y recevrez enfin la consécration par les feedbacks que d'authentiques fans vous enverront. Imaginez Spielberg téléchargeant votre niveau, avouez que cela vaut la peine d'y croire ! COOLI

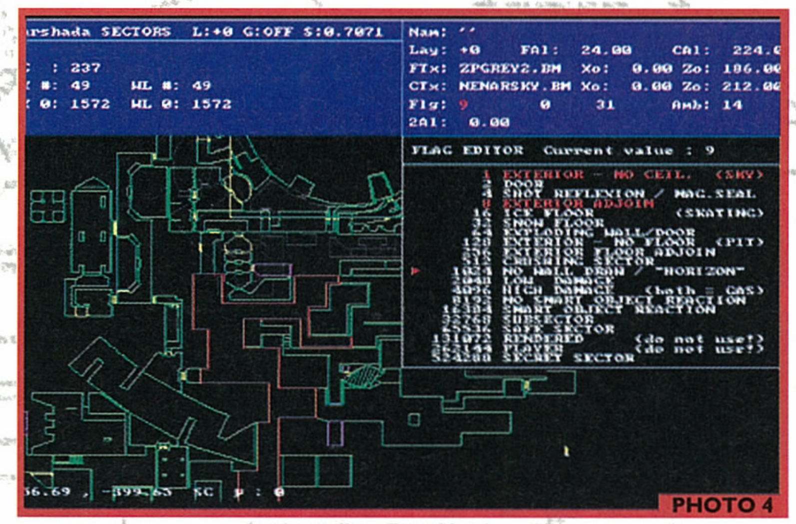
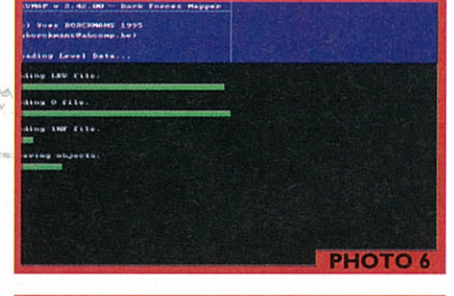
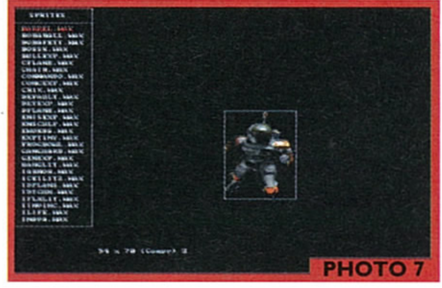
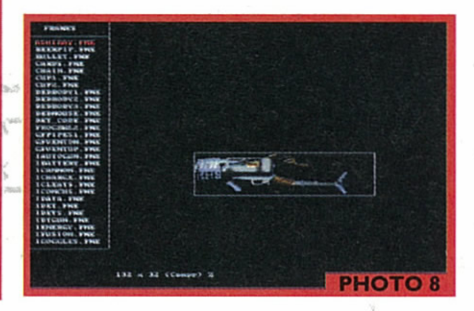


PHOTO 4


PHOTO 6


PHOTO 7


PHOTO 8

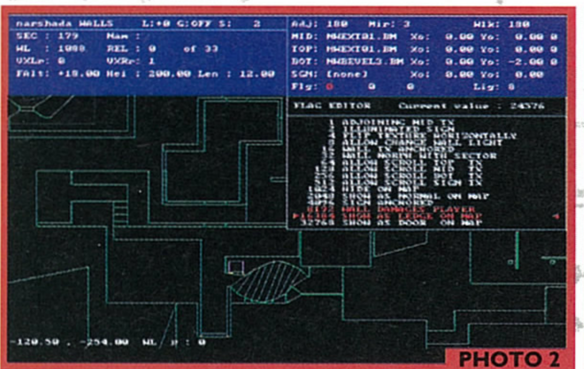
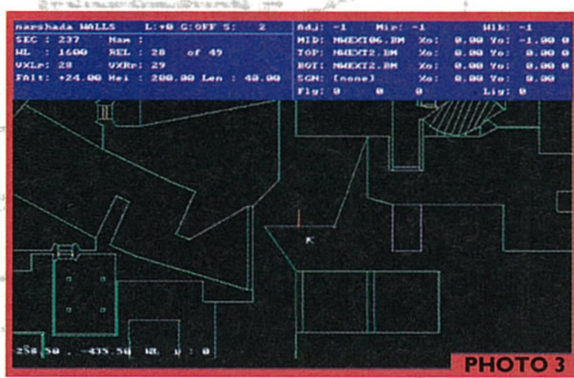


PHOTO 2


PHOTO 3



Les logiciels de création d'images de synthèse coûtent d'habitude très cher, et nous sommes les premiers à le regretter. Ce mois-ci, nous vous présentons quelques merveilles à un prix enfin raisonnable : PolyRay, un nouveau modeleur et logiciel de raytracing français, Amapi, modeleur également.

YOU KNOW WHAT ? I'M HAPPY !

Iansolo

Eh oui, je suis très heureux de vous présenter aujourd'hui Amapi, le modeleur 3D 100 % français. Développé par l'éditeur bordelais Yonowat, ce soft étonnant devrait faire une percée remarquée dans le secteur des jeux vidéo. Car Amapi est de loin le plus intuitif des modeleurs. Si vous vous êtes déjà arraché les cheveux avec 3DStudio pour effectuer des modélisations complexes (personnages, véhicules...), vous allez apprécier la puissance et le confort d'Amapi. A la différence d'un modeleur courant, toutes les opérations peuvent s'effectuer directement en vue perspective. Tout au long de la modélisation, on peut "tourner" autour de l'objet ou zoomer pour mieux apprécier la recherche de forme. Amapi nous rappelle par là qu'il a été développé sur stations de travail Unix (Silicon Graphics, Sun Sparc, HP700, IBM RS6000) où on dispose de "boîtes à bouton" pour contrôler la position de la caméra. Sur nos machines, on se servira des touches fléchées du clavier et du pavé numérique qui permet en outre d'accéder aux

vues traditionnelles : profil, face, droite... L'affichage d'Amapi est plutôt performant : 1 s. pour raffraîchir un set de 50 000 polygones en filaire sur Power Mac. En outre, pendant les mouvements de caméra, les objets sont représentés par des boîtes englobantes. À tout moment, on peut demander un rendu "flat" en appuyant sur la barre espace. En bref, tout a été conçu pour une interactivité rapide et maximale.

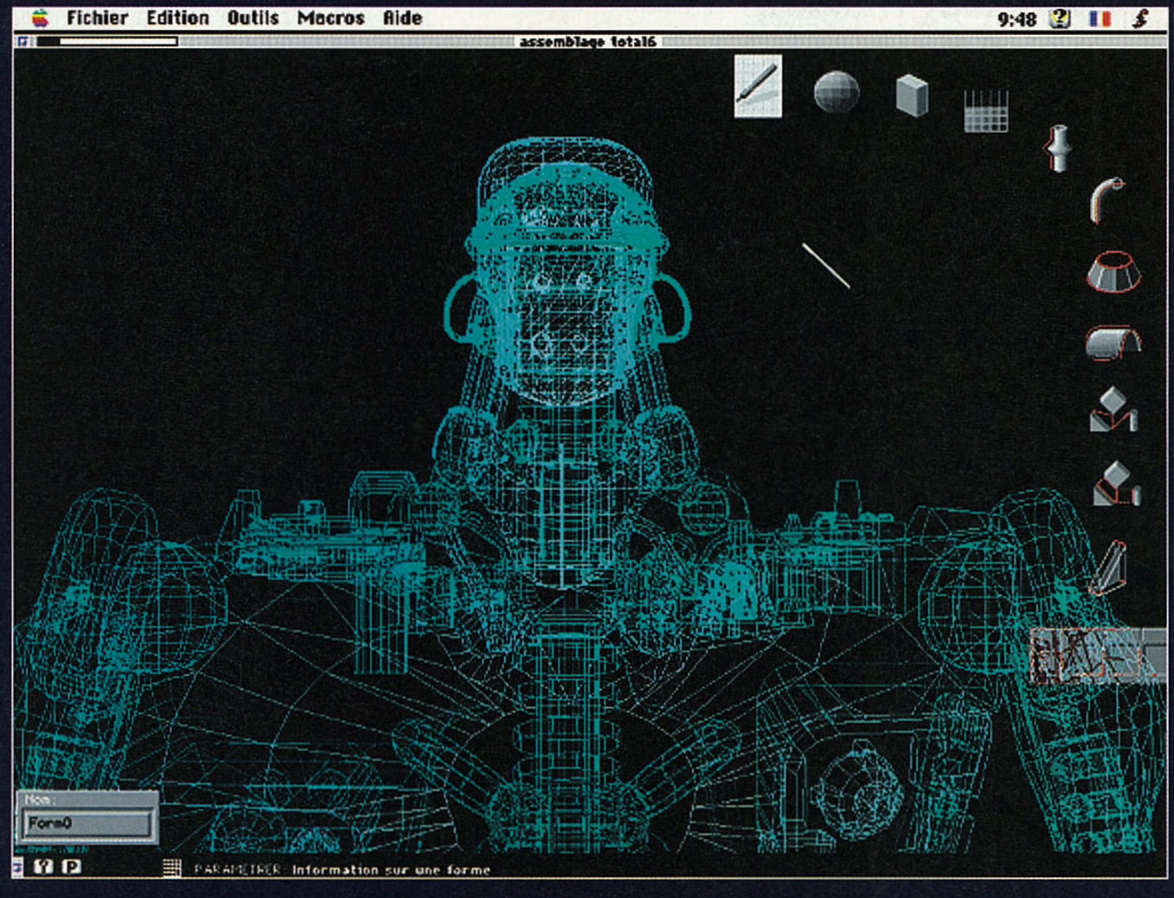
Les outils

Techniquement, Amapi est un modeleur surfacique et volumique gérant les Nurbs et les opérations booléennes. Mais le terme de "pâte à modeler numérique" est plus à même de vous faire saisir la souplesse de ce programme. L'accès aux outils se fait de manière originale en plaçant le curseur à l'extrême droite de l'écran. On peut alors faire défiler très rapidement les trois trousses : construction, modélisation et assemblage où les outils sont représentés par des icônes de taille respectable disposés en demi-cercle. À l'usage, cette interface s'avère très productive. On pourra au choix construire un objet à partir de courbes 2D (cercle, polygone, arc, rectangle, bézier, nurbs, mixte) ou bien le modeler directement à partir d'une primitive 3D (sphère, parallélépipède, grille). La construction de surfaces à partir de courbes 2D est très bien réalisée car ce modeleur est conçu pour le design et l'architecture. On dispose d'extrusion le long d'un chemin, de coques (obtenues à partir de 3 courbes 2D), de surfaces de Coon (4 courbes 2D jointives), d'un outil d'épaisseur, de congés de raccordement... On modélise de manière interactive à la souris (contraintes par axes) ou bien on peut travailler très précisément en entrant des valeurs numériques. D'ailleurs, on dispose d'un Undo/Redo infini, ce qui donne toute liberté d'exploration à l'utilisateur. Les outils de modelage sont complètement géniaux. On peut "tordre" un objet complexe en fonction d'une courbe 2D, on peut le sectionner ou le trouer, on a une espèce d'aimant qui permet de "tirer" tous les points d'un volume compris dans un certain périmètre. Le fait de pouvoir tout manipuler "point par point" permet de se jouer avec aisance de casse-têtes comme la modélisation d'un visage. On dispose d'un lissage très efficace qui peut être conservé en mémoire (on travaillera sur un objet simplifié pour accélérer l'affichage). L'assemblage des objets est tout aussi réjouissant : calage sur un point ou une face, fusion d'objets, clonage...

Ouverture d'esprit

Évidemment, Amapi est essentiellement un modeleur. Il ne dispose pas de fonctions d'animation, et la partie «rendu» n'est pas très développée (le rendu phong permettra quand même un contrôle précis du travail effectué). Dès lors, Amapi vient s'insérer dans une solution 3D déjà existante et il ne manque pas de formats d'importation et d'exportation. En entrée, Amapi récupère : DXF 2D et 3D, Illustrator, IGES. En sortie, il génère : DXF, Illustrator, RIB, 3DGF, Explore, CadRender, Caliray, KPT Bryce, RayDream, Strata Studio, Electric Image, 3DStudio... c'est bien la veine si vous ne trouvez pas le format qui vous convient ! Yonowat a également annoncé au Siggraph la disponibilité prochaine de son produit sous la forme d'un IPAS pour 3DStudio. De plus, un langage de macro-commandes et un langage de script permettent de personnaliser son environnement.

Mais la cerise sur le gâteau, c'est le prix. Amapi est disponible à 2 000 francs HT, ce qui en fait le modeleur au meilleur rapport qualité-prix. Sans compter que les étudiants peuvent se le procurer pour 840 francs HT. Alors, heureux les amis ?



Les photos sont des © LCD Multimédia - Guillaume Moreels

DISPONIBLE SUR PC/WINDOWS, MACINTOSH POWERPC ET STATIONS UNIX. EDITEUR : YONOWAT 49 COURS GAMBETTA 33270 FLOIRAC. TÉLÉPHONE : (16) 56 86 91 08. DISTRIBUTEUR : YONOWAT (ÉTUDIANTS), MAC WARE HOUSE.

Faites-nous voir ce que vous savez faire ! Images de synthèse, graphismes créés sous Painter ou TV Paint, textures issues des Kai's Power Tools, ce que vous voulez. Vous pouvez les envoyer par courrier (Joystick, Rubrique Pixels, 10, Rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois Perret Cedex) ou par courrier électronique (71154,1447 sur Compuserve, simon@world-net.sct.fr sur Internet). Pour donner votre avis ou nous dire ce qui vous intéresse dans le graphisme informatique, c'est en BAL Spengler sur le 3615 Joystick.



MODELEUR ET RAYTRACER

RENDERAY

Impossible d'ignorer Stéphane Marty et Denis Olivier pour peu que l'on ait fréquenté l'univers de Persistance of Vision. Ces deux auteurs français ont beaucoup apporté à ce logiciel en shareware, en créant PV Shape, au sein de ChromaGraphics. Stéphane Marty a également programmé l'excellent Luxart 2.0, un autre raytracer en shareware. Ils frappent cette fois très fort en lançant Renderay, un logiciel sur cinq disquettes faisant office de modeleur et de programme de calcul, procurant des images en raytracing d'une incroyable qualité. L'édition du logiciel est prise en charge par Sybex, et l'on devrait pouvoir trouver Renderay à 490 F, dès la rentrée. Nous avons pu essayer une version presque définitive.

Renderay fonctionne évidemment sous DOS. On peut lancer le modeleur ou le raytracer et circuler de l'un à l'autre. L'aspect général, de l'écran de présentation à l'interface du modeleur, témoigne du soin apporté au produit. Le modeleur dispose sur le côté droit d'une barre de menu, qui rappelle dans son principe celle de 3D Studio ou de Lightwave : «objets», «sélection», «rendu», etc. Le modeleur est donc très bien organisé et n'oblige pas à engloutir la documentation pour créer un simple tore. Tous les types de mapping sont pris en compte. Le logiciel supporte apparemment sans problèmes plusieurs types de résolution d'écran.

Le raytracer est pour sa part d'une étonnante rapidité (le moteur fonctionne en 32 bits) et utilise un langage de description de scènes très abouti. En ce qui concerne le rendu des images, le logiciel est là aussi à son aise : Stéphane Marty a utilisé les techniques les plus récentes de lancer de rayons, telles que le «distributed raytracing» et le «non-uniform spatial subdivision». Il gère de plus la profondeur de champ des caméras. Attendez-vous donc à des images de très bonne qualité. Le logiciel reconnaît les formats 3DS et DXF.

Sylvain Simoneau

N E W S

AutoCAD 13 est disponible pour Windows 95, en plus de Windows NT Workstation.

Le Salon des techniques de l'image et du son, le Satis, se tiendra au Parc des expositions, porte de Versailles, du 2 au 5 octobre. La plupart des éditeurs de logiciels de 3D y seront présents.

Encore des nouveaux effets spéciaux créés par Kai Krause, auteur des KPT. KPT Vector Effects se destine exclusivement à FreeHand et Illustrator. Il coûte un peu plus de 1 000 francs TTC. Distribués par HSC, ces additifs sont les premiers du marché à fonctionner en vectoriel.

Addison-Wesley édite "Introduction à l'infographie", une version remaniée de son best-seller "Computer Graphics". Moins volumineux, plus abordable et en français dans le texte, ce pavé de 1,2 kg reste de même qualité que l'original. Ce livre s'adresse aux programmeurs et, dans une moindre mesure (because très technique), aux infographistes. Si vous vous interrogez encore sur les formules mathématiques qui se cachent derrière les images de synthèse et les softs de 3D, cet ouvrage est la référence absolue.
Editeur: Addison-Wesley France
Prix: 348 F TTC

BON PLAN !

Vous avez vu les beaux CD qu'il y a dans Joystick ? Et si vous nous filiez un coup de main ? C'est tout simple, si vous réalisez des animations 3D "spécial Joystick", envoyez-les nous et la meilleure servira chaque mois d'ouverture à notre CD ROM. Le créateur de cette animation mensuelle gagnera un abonnement d'un an à Joystick. De plus, le meilleur de l'année empochera 10 passeports pour Disneyland Paris.
Moi, je dis bravo!

Envoyez vos oeuvres à Joystick "Concours Intro CD ROM", 10, rue Thierry le Luron, 92592 Levallois Perret CEDEX.

3D STUDIEUX

Lord Casque Noir

Suite aux nombreuses questions que vous vous posez et par la même occasion que vous nous posez, nous avons décidé d'ouvrir une petite rubrique dans laquelle vous pourrez librement poser vos questions ou donner quelques astuces que vous aimeriez faire partager. Vous pouvez donc envoyer vos lettres à : Joystick, 3D Studieux, 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex.

Alors à vos plumes !

Dans de nombreuses présentations faites avec 3DS, on peut souvent voir des effets de lumière avec des reflets sur la lentille de la caméra. Or, j'ai beau retourner 3DS dans tous les sens, je n'arrive pas à reproduire cet effet.

Laurent, Paris

LCN : Mon cher Laurent, 3D Studio ne sait pas, mais alors pas du tout faire cet effet, même en le retournant. Il faut savoir que ce programme très puissant peut recevoir des modules appelés IPAS (initiale des fichiers IXP, PXP, AXP et SXP) capable de générer de nombreux effets externes. Ces modules vendus le plus souvent par des sociétés externes se décomposent en 6 familles.

Les IXP (Image eXternal Process) agissent au niveau de la fonction de Post-production, c'est-à-dire au niveau du rendu final de la scène. 3DS3 et 4 sont livrés avec les modules VBLUR, STARS et DOTS permettant de générer des effets de flous, des mouvements d'étoile, du bruit (parasites)... Le module provoquant l'effet de réflexion dans la lentille de la caméra entre dans cette catégorie, il s'agit du module Lens Flare de Yost Group. Il transforme un objet en source lumineuse et calcule des halos de lumière autour de celui-ci en fonction de la position de la caméra. Cet effet fait partie d'un pack en comprenant 6 autres et coûte environ 1 500 francs.

Les .PXP (Procedure eXternal Process) agissent sur les objets eux-mêmes. Ils sont accessibles via le menu «Program» de 3DS 3 & 4 (c'est plus compliqué pour 3DS1 & 2, puisqu'il faut les intégrer à partir du fichier 3DS.SET). Les routines fournies avec le programme permettent entre autres de créer une grille 3D (GRID.PXP), de générer des vagues en plusieurs étapes pour le morphing (WAVE.PXP)...

Les AXP (Animate eXternal Procedure) sont des procédures indépendantes générant des effets originaux. Elles utilisent néanmoins un ou plusieurs objets sources auxquels elles se substituent. Par exemple, la procédure TORNAD.AXP permet de créer des mouvements de particules rappelant ceux d'une tornade. Vous créez un cube, vous ouvrez la boîte de dialogue des "Attributs" (Modify/Objects/Attribute) et sélectionnez TORNAD dans la case process. Le cube ne changera pas en apparence dans l'éditeur 3D, mais une nuée de particules le remplacera au niveau du calcul du rendu final.

Les modules SXP (Solid pattern eXternal Process) permettent de générer des textures procédurales. Elle prennent place dans la partie «Material». Le module WOOD.SXP sert par exemple à créer une infinité de textures fractales ayant l'apparence de bois. Le principal avantage, c'est qu'il n'y a pas de perte de qualité au niveau du zoom, puisque la texture est entièrement calculée au niveau du rendu final.

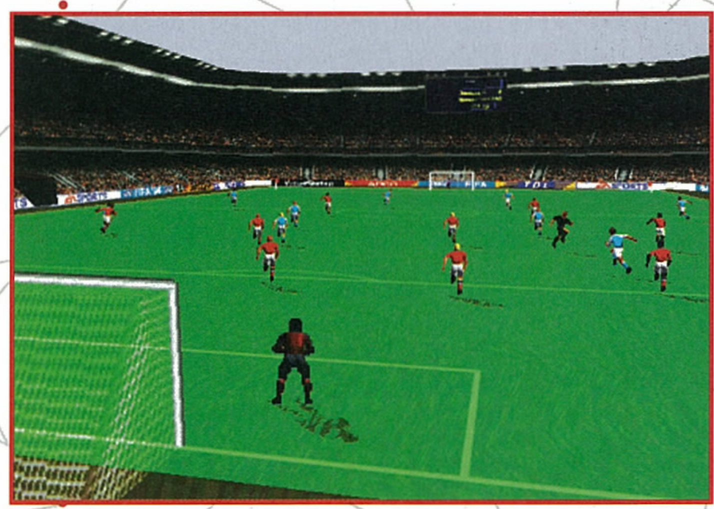
Les KXP (Keyframer eXternal Process) agissent bien entendu sur les mouvements définis dans le Keyframer. Ils sont accessibles via le menu programme. BOUNCE.KXP qui est fourni avec 3DS3, et 4 permet de calculer automatiquement le rebond d'un objet et créer le «path» adéquat.

Enfin, les modules BXP (Bitmap eXternal Process) ne servent que dans de rares cas et permettent de convertir par transparence des fichiers intialement non reconnus par 3DS.

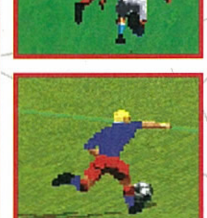
SEB, ROI DU SPORT

EA SPO

Déjà très populaires, les jeux de sports sur PC vont faire un bond en avant grâce, une fois encore, à la talentueuse équipe canadienne d'EA Sports. Commençons notre tour d'horizon avec la version 96 de Fifa Soccer.







Attendez une petite seconde, j'essaye de me souvenir des premiers mots que j'ai dits quand j'ai vu FIFA Soccer'96... Ça devait être quelque chose comme "Waow !" ou "Ouhlala nomdidiou !", un truc dans le genre. Juste après, je suis tombé de ma chaise, la tronche la première.

FIFA Soccer'96 est un soft vraiment très impressionnant, un jeu de foot qui enterre définitivement ses concurrents. Pour tout dire, je ne me rendais pas compte qu'on pouvait faire tourner ce genre de programme sur PC. Sans addition de carte, hein, juste comme ça (bon, avec un PC rapide tout de même). Une fois de plus, les PC prouvent qu'ils sont bien installés. Même face aux nouvelles vagues de consoles qui débarquent en cette fin d'année, le PC a du répondant. Sony PlayStation, Sega Saturn et autre Nintendo Ultra 64 (plus tard l'année prochaine) n'ont qu'à bien se tenir. Au pire, on verra apparaître des cartes pour PC spécialisées dans les calculs d'images 3D, de "rendering on the fly" et autres fonctions de "texture mapping" (notre minute satané jargon est terminée).
L'équipe d'EA Sports, qui a développé FIFA Soccer'96, a décidé d'aborder le développement d'un jeu de foot de façon totalement non traditionnelle, en utilisant des techniques habituellement réservées à d'autres types de jeux. Le résultat est satisfaisant ? C'est le moins qu'on puisse dire.

LES DEUX ÉQUIPES ENTRENT DANS LE STADE VIRTUEL

Pour que les joueurs aient vraiment l'impression d'avoir les crampons enfoncés dans le rond central du Parc des Princes, EA Sports a décidé de développer FIFA Soccer'96 entièrement en 3D. Avec des caméras dans tous les coins, derrière les buts, sur les lignes de touches, au-dessus du terrain ; avec des zooms arrière pour voir le maximum de joueurs simultanément à l'écran ; avec des zooms avant pour sentir la fièvre des actions près des buts. De la vraie 3D quoi, le tout avec de magnifiques textures réalistes comme il faut qui promettent des pelouses plus vraies que nature.
Dans un premier temps, c'est le stade qui a été en 3D, un stade virtuel qui peut être vu de l'extérieur, du centre du terrain, dans tous les sens. Un stade rempli de supporters hurlants et gigotants. Je





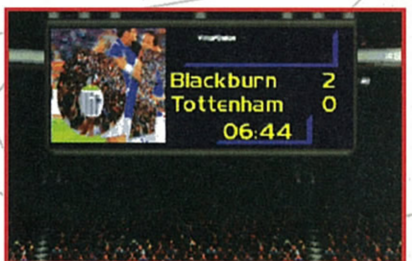




)RTS







vous laisse imaginer le nombre d'objets 3D qui composent un tel édifice. Ensuite, ce sont les joueurs eux-mêmes qui ont été réalisés en 3D, et avec de belles grosses Silicon Graphics, s'il vous plaît. Pour que les mouvements soient les plus réalistes possible, de véritables joueurs ont été filmés dans toutes les portions imaginables sur terrain de foot pour servir d'inspiration aux graphistes 3D.
Balancez 22 de ces joueurs au milieu du stade virtuel, plus un autre peinturluré en noir, faites les courir dans tous les sens, changez les angles de prise de vue des caméras pour coller au mieux à l'action, et je vous assure que votre PC vous fera croire qu'il retransmet la finale de la coupe du monde.

TOUTES LES OPTIONS HABITUELLES, MAIS TOUTES AMÉLIORÉES

Autour du moteur principal du jeu, l'action elle-même où vous contrôlez les joueurs pour coller le ballon aux filets adverses, gravite tout un tas de fonctions et d'options. 300 équipes internationales sont intégrées dans le jeu, toutes avec des informations parfaitement exactes collant à la réalité, de la couleur des maillots en passant par les noms et les couleurs des cheveux des joueurs. Mais cela va plus loin, la stratégie adoptée par une équipe dans FIFA Soccer'96 est aussi réaliste. Le Brésil ne jouera pas comme l'Allemagne ou la France. Le moteur d'intelligence artificielle du jeu n'a pas seulement été amélioré, il entre là dans des domaines encore jamais abordés par des jeux de foot.
Du côté des bruitages et des effets sonores, FIFA Soccer'96 est là aussi quasi révolutionnaire. En cours de match, en direct live, vous aurez droit aux commentaires d'un journaliste sportif. Les phrases qu'il balance correspondent à ce qui se passe dans le match. "Roger passe à Raymond. Raymond passe à René, René tire... Ohlala, très belle action de René !" Sans rire, c'est l'une des options les plus amusantes du jeu. Chaque nom de joueur a été enregistré dans 4 versions différentes pour coller à l'intensité de l'action. Incroyable ! Pour l'instant en anglais, les voix devraient être traduites en français. Il est possible que la voix du commentateur ne soit pas n'importe qui, mais celle d'un véritable commentateur familier des fans de foot. FIFA Soccer est bourré de nouveautés de ce genre qui viennent relever un jeu déjà impressionnant du côté de sa réalisation graphique. Tous les championnats connus sont intégrés dans le jeu, nationaux, internationaux, Coupe du monde, tout. Sans compter qu'il est possible de créer ses propres ligues. Jamais joueurs de foot sur ordinateur n'auront été capables de faire autant de mouvements : tackles, feintes, retournés, têtes plongeantes, ailes de pigeon, tout est là.
Pour finir, sachez que FIFA Soccer'96 est définitivement dans l'air du temps, deux PC connectés par modem permettront à 4 joueurs de s'affonter simultanément. Le jeu étant sur CD, 15 minutes de vrai football ont été intégrées au jeu, les séquences agrémenteront certaines actions importantes ainsi que l'introduction du jeu.



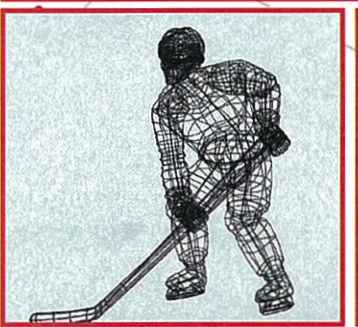
Pour réaliser les animations des joueurs, les graphistes ont tout d'abord filmé les mouvements de véritables joueurs. À partir de là, ils dessinent un squelette définissant les bases de l'animation. Puis des images fil de fer viennent donner du volume au personnage, avant d'ajouter surfaces, couleurs et effets d'ombre.



Ces images sont tirées de l'introduction du jeu. Le stade étant un vaste objet 3D, les animateurs peuvent en faire ce qu'ils veulent; ici la caméra démarre à l'extérieur, fonce vers le stade, s'enfonce dans les couloirs puis sort au beau milieu du terrain.

FIFA SOCCER'96 • PC CD • FIN NOVEMBRE







NHL Hockey'96 utilise la même technologie développée pour FIFA Soccer'96 : le stade virtuel. Le jeu est donc entièrement en 3D, et les joueurs ont également été réalisés avec les puissants outils 3D tournant sur Silicon Graphics.











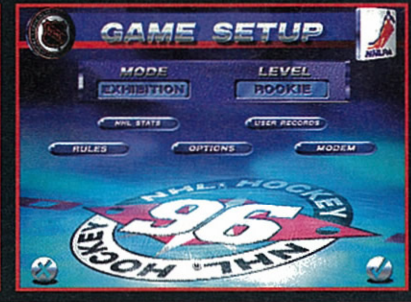
La possibilité d'avoir des caméras un peu partout est particulièrement adaptée au Hockey, sport ultra-rapide, aux contacts physiques ultra-fréquents et, disons, musclés. Pendant les matchs, il arrivera d'ailleurs que des joueurs arrêtent de jouer le palet, lâchent leurs crosses, et se mettent méchamment sur la tronche. Vous verrez alors les deux protagonistes en gros plan. Reste à manipuler votre joystick pour coller des pains à votre adversaire. Très drôle !

PLUS DE 600 VÉRITABLES JOUEURS PRÉSENTS DANS NHL

Si vous disposez d'un PC rapide, un gentil petit Pentium, vous pourrez profiter des graphismes haute résolution (640 x 480). Mais le jeu en résolution normale est déjà très convaincant, l'intelligence artificielle de NHL Hockey'96 est efficace, les joueurs ne se déplacent pas n'importe comment, le ballet des patineurs est tout ce qu'il y a de plus réaliste. L'environnement du jeu tire pleinement avantage du CD-ROM. Plus de 600 véritables joueurs sont présents dans le soft, les vrais joueurs de la NHL, avec des photos de leurs tronches et des informations exactes sur leur carrière et leur technique de jeu. Toutes les équipes de la NHL sont présentes, et vous tenterez de mener la vôtre le plus haut possible à la fin de la saison.

NHL Hockey'96 est de loin le soft le plus impressionnant du genre, alors vous pouvez oublier tout ce que vous avez en matière de simulation de hockey.



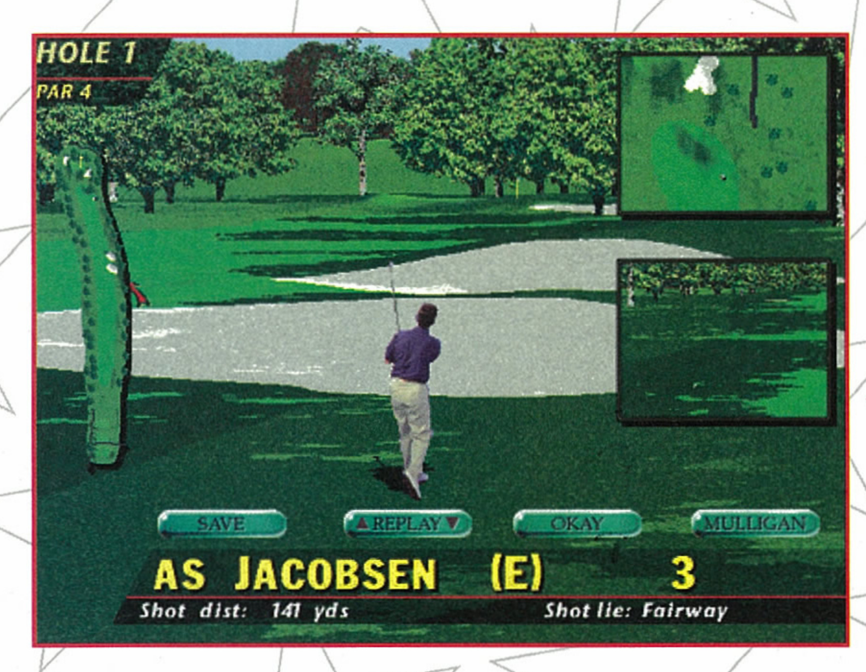




Même si le hockey n'est pas aussi populaire que le foot dans notre pays, NHL Hockey'96 pourrait bien en convertir plus d'un à ce sport national canadien. Là-bas, le culte réservé aux joueurs et la passion qui entoure les rencontres frisent l'hystérie collective; le hockey est quasiment une fierté nationale.

NHL HOCKEY'96 • PC CD • FIN NOVEMBRE

Si vous avez joué à PGA Tour Golf 486, vous connaissez déjà l'environnement de ce jeu. La critique majeure à l'encontre de la précédente version concernait le temps d'attente avant de passer d'un coup à l'autre, d'un joueur à l'autre. **PGA Tour Golf'96** est largement amélioré de ce côté-là, et même si ce n'est pas encore instantané, le temps d'attente est négligeable.



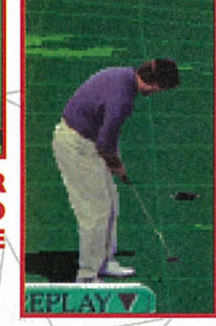
Les graphismes sont toujours aussi beaux, entièrement basés sur des digitalisations des vrais parcours de golf. Les joueurs eux aussi sont tirés du monde réel de ce sport, avec 14 pros digitalisés que vous ferez swinguer joyeusement. Comme à la télé, vous pouvez voir l'action sous plusieurs angles en même temps.
À n'importe quel moment, vous pouvez cliquer sur un point de la vue aérienne du parcours, et hop, zou, instantanément une vue 3D est affichée, vous permettant de mieux préparer votre coup. Trois parcours seront intégrés au départ, des CD complémentaires sont déjà prévus.
Avec la voix du commentateur qui commente en murmurant, et la vue caméra à la place de la balle, PGA Tour Golf'96 semble avoir tout ce qu'il faut pour satisfaire les fans de golf.







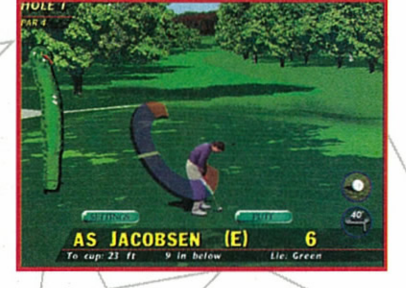
PGA TOUR GOLF'96 • PC CD NOVEMBRE











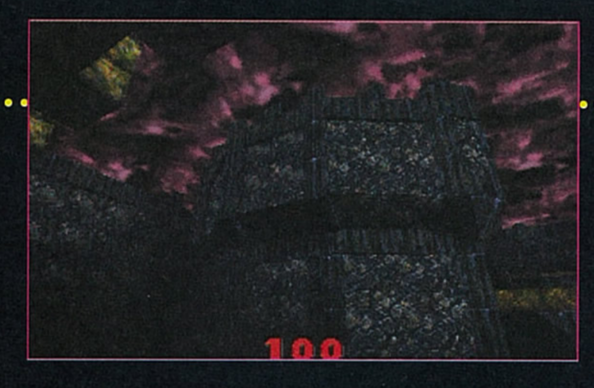
Juste quelques lignes sur **NBA Live'96**, le jeu n'était pas encore très avancé au moment de notre visite dans les locaux d'EA Sports.

Pour l'instant, nous ne pouvons vous montrer que les menus. Frustrant non ? Mais sachez que NBA Live'96 utilisera également le stade virtuel développé par l'équipe canadienne d'Electronic Arts. Le stade devient gymnase, les footballeurs sont un peu plus grands, leurs shorts plus longs, et hop, vous vous retrouvez avec du basket. En plus, ils font rien qu'à prendre le ballon à la main.





NBA LIVE'96 • PC CD • SORTIE NON COMMUNIQUÉE



PC CD ROM

Cooli

Quake

«Futur tremblement ou fausse alerte?»



Il suscite les rumeurs les plus folles. Sur Internet, un newsgroup lui a été consacré avant même qu'il soit en cours de développement. Idem pour IRC (Internet Relay Chat) où la channel Quake ne désemplit pas. Enquête sur le jeu le plus attendu Outre-Atlantique.

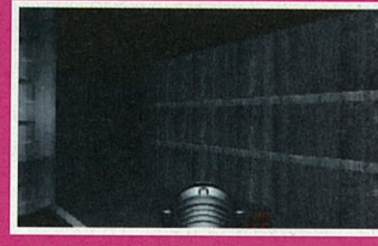
EDITEUR : *ID Software*
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : *Fin 95*

Si vous ne la connaissiez pas, laissez-moi vous répéter la rengaine d'ID software sur son nouveau soft Quake : "Quake sera à Doom ce que Doom était à Wolfenstein 3D !". Inutile de préciser l'ampleur de l'engouement qu'a suscité cette phrase auprès des fans des précédentes productions. De plus, John Romero, profitant de l'aubaine, ne distille qu'au compte-gouttes les informations sur le prochain jeu en 3D texturée. Tout ceci

amplifié par d'innombrables rumeurs. Il était temps de trier le bon grain de l'ivraie au moment de la sortie des premières photos de la préversion. Avec au minimum un 486DX2/66 et 8 Megs, Quake vous plongera dans une ambiance satanique avec un objectif : bastonner tout ce qui bouge. Les monstres seront réalisés sous Alias, ainsi que votre perso. Alors qu'à ID on travaille sur des boss composés de 200 polygones, le héros sera modelé en deux parties (le corps et la tête). L'effet bouchon de champagne est donc inclus. Notez aussi qu'il sera possible de regarder en haut et bas automatiquement. Bien entendu, l'option réseau est au centre des préoccupations des développeurs. Pour preuve, ils testent déjà le mode "deathmatch" avant d'intégrer au fur et à mesure les monstres. Romero himself indique qu'il sera possible de jouer à autant de joueurs que le serveur en supporte, et qu'un modem 14.4 K serait amplement suffisant. Quant à l'ambiance, elle semble faire l'objet d'une attention toute particulière. ID ne semble pas vouloir intégrer de musiques dans le jeu afin que le joueur ressente l'atmosphère glauque de Quake. Les bruitages seront le fait du groupe Nine Inch Nails. Quant au contexte, il sera certainement tourné vers l'heroic-fantasy à en juger par les photos mais également par la première arme implémentée, un marteau. Le mystère reste cependant absolu sur l'orientation même du jeu. Quake sera-t-il juste un Strafe and Shoot comme Doom ? Des rumeurs soutenues tendraient à l'infirmer. AmericanMcGee serait impliqué dans la création des niveaux et de l'IA des monstres, apportant une coloration jeu de rôles au soft. Quoi qu'il en soit, Quake devrait sortir pour Noël. Sous quelle forme ? Shareware ou commerciale, nous ne le savons pas encore. Dernière précision : la barre de statut des photos appartient à Doom et sera modifiée. Enfin, le soft étant encore en développement, il va encore changer mais comptez sur nous pour vous informer dès que l'on en saura plus !

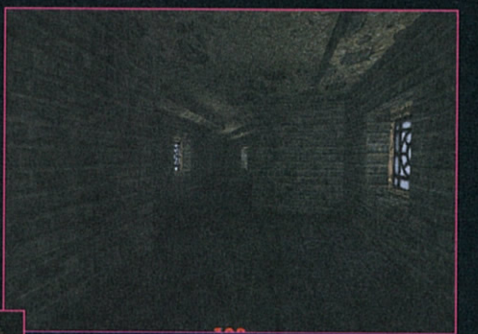


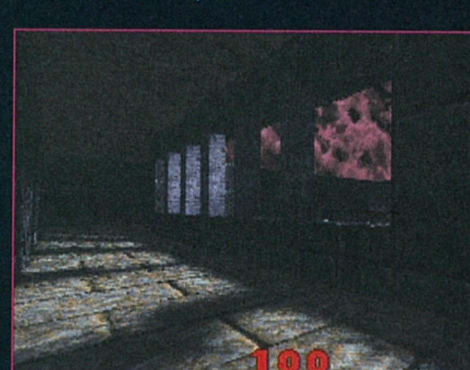
DOOM VS QUAKE

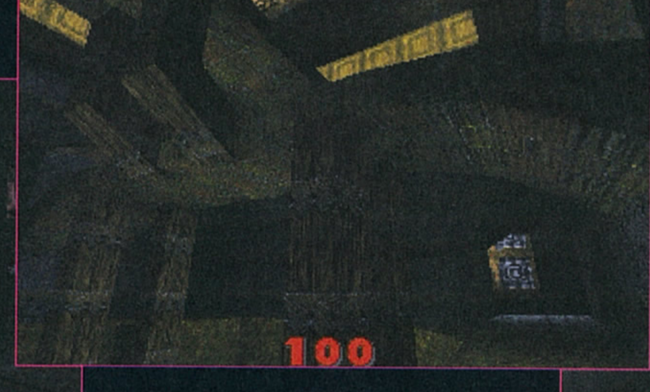


Afin que nous puissions constater l'évolution de leur nouveau moteur graphique, ID a fourni des photos comparatives. En haut, une pièce de l'E1M5 de Doom. En bas, la même salle avec le moteur graphique de Quake. Une évolution assez nette pour rendre méconnaissable la mouture originale !









PC CD

COOLI



The Dig

"Un fossé pour nous combler"

EDITEUR : *LucasArts*
DISTRIBUTEUR : *Ubi Soft (1) 48.18.50.00*
SORTIE PREVUE : *Novembre 95*

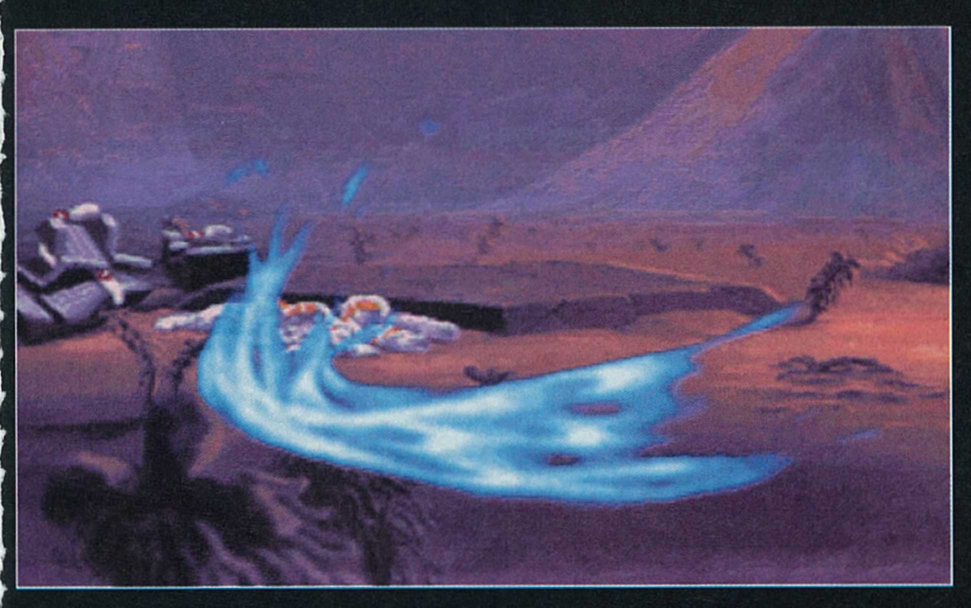
Basé sur une idée de Steven Spielberg, le scénario de The Dig est signé Sean Clark, le chef de projet (que l'on retrouve dans «Sam et Max»). Les dialogues sont le fait d'Oscar Scott Card, auteur de romans de science-fiction récompensé par les prix Hugo et Nebula. Le superviseur des animations est un ancien d'ILM (Industrial Light and Magic), connu pour «Roger Rabbit». Quant aux animations des extra-terrestres, elles sont dues à Gordon Baker (récompensé par un Oscar pour le film de Tim Burton « L'étrange noël de Monsieur Jack») maintenant chez Disney. A cet énoncé on peut espérer que LucasArts (classé parmi les 25 compagnies américaines les plus cools par Fortune), saura tirer le meilleur parti de cette Dream Team. D'autant plus que The Dig sera complété par : un roman d' Alan Dean Foster chez Warner Books, une cassette audio des dialogues et un CD de la musique du jeu publiés par Polygram Records. C'est impressionnant sur le papier mais mon voisin Marcel vous le dira : la réunion des meilleurs joueurs ne donne pas forcément la meilleure équipe ! Qu'en est-il vraiment ? Commencons par un premier constat : le scénario tient la route.





Le scénario

L'action se déroule dans un futur proche, alors qu'un astéroïde menace d'entrer en collision avec notre planète. Pour sauver la Terre, la NASA envisage de déposer des charges thermo-nucléaires sur l'immense bloc afin de lui donner une orbite géo stationnaire.
L'équipe en charge de cette mission est composée de trois personnes : le commandant Boston Low (un astronaute vétéran = vous), Maggie Robbins (une journaliste) et Ludger Brink (un géologue allemand). Après le succès de la première phase de l'opération, l'astéroïde devenu une nouvelle lune, les trois protagonistes principaux doivent désormais l'explorer. Une seconde partie plus riche en rebondissements puisqu'ils y découvriront les traces d'une civilisation extraterrestre mais aussi la vraie nature de l'astéroïde. En manipulant des artefacts aliens, ils déclencheront, par leur curiosité, quelque chose d'insoupçonné. L'astéroïde est en fait un vaisseau de cristal extraterrestre camouflé mais aussi un «piège», son objectif étant de ramener sur son monde d'origine tout spécimen d'une race assez intelligente pour l'activer. Nos aventuriers se retrouveront donc à des millions d'années-lumière de la







terre sur un monde inconnu apparemment désert. Ils y verront bientôt des apparitions fantomatiques qui semblent les guider. Mais que sont-elles ? Reverront-ils un jour la Terre ? Autant de questions dont nous trouverons la réponse dans la version finale. Quoiqu'il en soit, c'est plutôt prometteur niveau richesse et rebondissements. En plus, Sean Clark annonce qu'il faudra plus d'une soixantaine d'heures pour le terminer... Allez, on va être naïf, croyons-le ! Le contexte est prenant et accrocheur mais le jeu ?

Le jeu

The Dig semble différer des autres LucasArts sur deux points. Premièrement, l'environnement est plus "adulte". Les concepteurs ont choisi de développer la partie psychologique mais surtout de centrer l'aventure sur les rapports humains. Cela se retrouve dans des dialogues digitalisés en anglais (qui seront traduits) «sérieux» et réalistes par rapport à la situation. C'est , peut-être, moins accrocheur que l'humour de Day of the Tentacle mais ça a le mérite de nous impliquer plus dans l'histoire. De plus, vous assisterez à la transformation psychologique de votre équipe au cours de l'aventure. Un élément qu'il faudra gérer ! Inutile de dire que ça donne envie de découvrir le fin mot de celle-ci. Second point, l'interface a subi des modifications. Les habitués de Lucas n'y seront pas dépaysés puisqu'elle est toujours aussi simple. Cependant, il ne s'agira pas ici de combiner des mots-clés mais juste de cliquer pour parfaire une action. Avec tel objet, cela donnera «use alien device on ..», etc. Pas de verbes donc...Passons aux autres points marquants. Dans l'aventure vous dirigerez Boston Low mais pourrez communiquer avec les deux autres membres de l'équipe à l'aide d'un PDA (Personal Digital Assistant). Cela nous permet d'espérer que les combinaisons d'action soient nombreuses (sur le modèle de DOTT). Côté réalisation, elle est globalement béton ! Les scènes cinématiques en 3D sont superbes. Idem pour la musique qui colle parfaitement à l'ambiance. Ma seule crainte vient de la simplicité de l'interface; on peut craindre que les énigmes soient assez faciles, que The Dig ait subi la politique en vogue du "grand public". A ce propos, la démo est assez démonstratrice (en fait, elle permet juste de comprendre le titre). Heureusement, il ne s'agit que d'une extrapolation car si les concepteurs ne tombent pas dans ce travers commercial (et on nous promet qu'il n'en sera rien), j'ai peur pour les éditeurs qui sortiront un jeu d'aventure en même temps ! Et quand on sait que LucasArts est spécialiste des bonnes surprises : je parierai votre voiture et votre appart qu'à San Rafael (CA), ils vont tout faire pour nous éblouir... Nous on a déjà les lunettes de soleil pour le test.





PC CD-ROM

COOL!

Pitfall
The Mayan Adventure















EDITEUR : *Activision*
SORTIE PRÉVUE : *Fin Septembre*

Après l'excellent Mechwarrior 2, c'est au tour de Pitfall de débarquer sur nos PC. Et d'après ce que l'on en a vu, le soft risque d'être LE jeu de plates-formes de l'année (à moins que les concepteurs ne décident de remplacer les sprites par de gros pâtés et de le rendre injouable, ce que l'on peut supposer fort improbable). En effet, la version présentée étant quasiment finalisée, nous pouvons présager le meilleur. Pourquoi ? Tout d'abord parce que Pitfall utilise les fonctionnalités de Windows 95. Concrètement, cela donne une interface d'une simplicité extrême (grâce au Plug and Play notamment, fini le configfuck et ses galères) mais aussi la possibilité de jouer dans diverses résolutions. En mode "fenêtre", on évoluera du 320 x 200 au 640 x 448. Enfin, en mode "plein écran", on pourra opter soit pour du 320 x 200 soit pour du 320 x 224. Ça, c'était pour l'emballage, car la grande force de Pitfall, c'est le jeu en lui-même. S'il reprend tous les ingrédients nécessaires aux bons jeux de plates-formes que les consoleux connaissent, il faut avouer que sur micro c'est plutôt une nouveauté. La jouabilité est sensationnelle (et je pèse mes mots). En effet, le jeu n'est ni plus ni moins que la fidèle adaptation de la version console. Cela se traduit, tout au long des treize niveaux disponibles, par de supers animations (dues à Kroyer Films, responsable de "Ferngully: The Last Rainforest") et des situations fort variées. On verra ainsi notre héros sauter de liane en liane, pousser des wagonnets, effectuer des pirouettes, etc. Ajoutez à cela enfin un environnement sonore à la hauteur, des monstres assez divers, une grande fluidité, et vous comprendrez mon optimisme vis-à-vis de ce produit. Quant aux plus nostalgiques, ils retrouveront la premiere mouture de l'époque sur VCS 2600 dans un niveau caché. Autre détail, quelques mini-jeux sont également disséminés çà et là (un remake de Simon, etc.). Bref, que du bon !

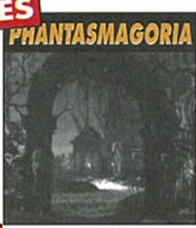


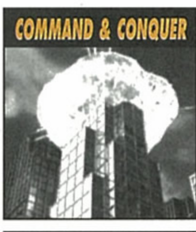


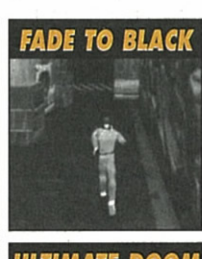


NOUVEAUTES

11 TH HOUR


PHANTASMAGORIA


COMMAND & CONQUER

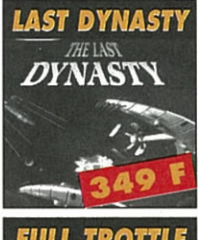

FADE TO BLACK


SPACE QUEST VI



HITS


STAR TREK — 369 F


HI OCTANE — 329 F

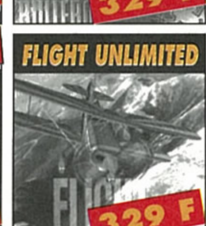
LAST DYNASTY — 349 F

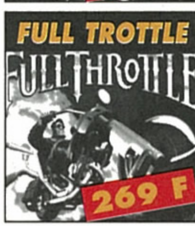
ULTIMATE DOOM — 249 F

DUNGEON MASTER II — 399 F

PROMO

DARK FORCES — 289 F


FLIGHT UNLIMITED — 329 F


FULL TROTTLE — 269 F


UNDER KILLING MOON — 299 F


DRAGON LORE — 149 F





TRANSFERT DE VOS DONNEES SUR CD ROM (PC/MAC)

Confiez-nous vos données, nous archivons sur 1 CD ROM plus de 600 Mo à partir des données de votre disque dur.

Délai 24H, 490 F

FINI les problèmes de place sur votre disque dur.

Uniquement ULTIMA
73 Bd St Germain
75005 PARIS
Tél : (1) 43 54 50 00, demandez WILLFRID

BOUTIQUES ULTIMA

NOUVEAU MAGASIN

→ **RODEZ**
6, avenue Victor Hugo - 12000

→ **LYON** 32, rue Ney - 69006
Tél : 72 02 18 49

PARIS

→ **PARIS/GOBELINS**
NEUF - OCCASION - ECHANGE
57, avenue des Gobelins - 75011
Tél : 47 07 33 00

→ **PARIS/REPUBLIQUE**
NEUF - OCCASION - ECHANGE
5,BD Voltaire - 75011
Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31

→ **PARIS/ST GERMAIN**
73,BD St Germain - 75005
Tél : 43 54 50 00

→ **PARIS/TURIN**
OCCASION - ECHANGE
21, rue de Turin - 75008
Tél : 42 94 97 14

→ **ASNIERES**
NEUF - OCCASION - ECHANGE
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 47 91 49 47

PROVINCE

→ **BASTIA** - 3, rue St François
20200 - Tél : 95 31 68 70

→ **BAYONNE**
11, rue du Port de Castes - 64100
Tél : 59 46 13 38

→ **BORDEAUX** - 203, rue Ste Catherine
33000 - Tél : 56 92 85 11

→ **BOURGES** - 9, rue d'Auron
18000 - Tél : 48 24 46 72

→ **CARCASSONNE**
22, rue Aimée Ramond - 11000
Tél : 68 47 49 74

→ **CASTRES** - 6, rue Henri IV
81100 - Tél : 63 59 28 03

→ **LE HAVRE**
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600
Tél : 35 19 00 82

→ **LOCHES** - 5, rue St Antoine
37600 - Tél : 47 59 28 20

→ **NIMES** - 4, rue des Greffres
30000 - Tél : 66 76 16 16

→ **PERPIGNAN** - 17, av. Guynemer
66000 - Tél : 68 50 89 50

→ **POITIERS** - 8, rue de l'Eperon
86000 - Tél : 49 41 77 45

→ **ROCHEFORT**
127 bis, rue Louis Thiers - 17300
Tél : 46 99 81 25

→ **ROUEN** - 103, rue du Général Leclerc
76003 - Tél : 35 98 38 99

→ **TOULOUSE** - 11, rue des Lois
31000 - Tél : 61 12 33 34

→ **FORT DE FRANCE**
Centre Commercial Le Trident
Tél : 61 12 33 34

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

... REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ... CONTACTEZ-NOUS AU 43 55 72 77

JEUX PC

	NEUF	OCC.
• 11 HOUR	NC	NC
• ACE OF THE DEEP	349 F	299 F
• ACES COLLECTION	389 F	299 F
• AMAZONE QUEEN	299 F	229 F
• BIOFORGE	349 F	299 F
• BUREAU 13	329 F	249 F
• CARTON ROUGE	329 F	249 F
• CHAOS CONTROL	299 F	219 F
• CIVILIZATION	129 F	
• COLONISATION	349 F	249 F
• COMMAND AND CONQUER	NC	NC
• COMMANDER BLOOD	299 F	229 F
• CREATURE SHOCK	299 F	229 F
• CRUSADER NO REMORSE NEW	NC	NC
• DARK LEGION	299 F	219 F
• DARK FORCES	289 F	249 F
• DUNGEON MASTER 2	399 F	329 F
• ECSTATICA	299 F	229 F
• FOG	169 F	99 F
• FADE TO BACK	NC	NC
• FIFA SOCCER	299 F	219 F
• FLIGHT UNLIMITED *PROMO*	329 F	
• FULL THROTTLE *PROMO*	269 F	
• HI OCTANE *PROMO*	329 F	
• HIGH SEAS TRADDER	389 F	299 F
• INCA 1+2 *PROMO*	199 F	
• AIV NETWORK	329 F	269 F
• KING'S QUEST COLLECTION	349 F	249 F
• STRIKER 95 + BALLON	269 F	199 F
• US NAVY FIGHTER	369 F	269 F
• US NAVY FIGHTER DATA	NC	NC
• VIRTUAL POOL	349 F	269 F
• WARCRAFT	349 F	299 F
• WARRIOR	279 F	219 F
• WING COMMANDER 3	379 F	299 F
• WOODRUFF	349 F	249 F
• DRAGON LORE *PROMO*	149 F	
• ULTIMATE DOOM	249 F	199 F
• DOOM 2	349 F	249 F
• MYST VF	NC	NC
• NHL HOCKEY 95	369 F	269 F
• SUPER KART	249 F	199 F
• SCOTTISH OPEN	269 F	199 F
• FX FIGHTER	279 F	219 F
• HEARTH OF THE DARKNESS	NC	NC
• JAGGED ALLIANCE	NC	NC
• PRIMAL RAGE	NC	NC
• TERMINAL VELOCITY	399 F	299 F
• HIDDEN WORLD	199 F	99F
• KING QUEST 7	349 F	249 F
• KYRANDIA 3	279 F	199 F
• LBA	369 F	269 F
• LOST EDEN	249 F	199 F
• MACHIVELLI PRINCE	329 F	249 F
• MAGIC CARPET +	349 F	299 F
• MAGIC CARPET *PROMO*	249 F	
• MASTER OF THE MAGIC VF	349 F	299 F
• MORTAL KOMBAT 2	299 F	199 F
• NBA LIVE 95	349 F	299 F
• NEED FOR SPEED	NC	NC
• NOCTROPOLIS *PROMO*	299 F	
• PGA 96	NC	NC
• PHANTASMAGORIA	NC	NC
• PRISONER OF ICE	349 F	299 F
• RAVENLOFT 2	329 F	269 F
• RISE OF ROBOT	219 F	149 F
• SIM CITY 2000	329 F	229 F
• SIMON LE SORCIER 2	NC	NC
• SIM TOWER	349 F	299 F
• SLIPTREAM 5000	269 F	199 F
• STAR TREK NEXT G	369 F	319 F
• SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	249 F	199 F
• SYNDICATE + UFO *PROMO*	199 F	
• THE CIVIL WAR	359 F	269 F
• DEADLUS ENCOUNTER VF	329 F	269 F
• THEME PARK	379 F	249 F
• LAST DYNASTY	349 F	299 F
• ORION CONSPIRACY	359 F	299 F
• PERFECT GENERAL 2	399 F	299 F
• UNDER KILLING MOON	PROMO	299 F

OCCASION

ULTIMA **ACHETE** COMPTANT OU **ECHANGE** VOS LOGICIELS (CD ROM ou Disk) **PLUS CHER**





ARCADE 3D : DOOM 1666, HERETIC, ROTT, WOLF 3D, TERMINAL VELOCITY, NIGHTWAR 3D, DESCENT, BLACKSTONE, BODYCOUNT, KENLAB 3D, CORRIDOR 7, QUARANTINE, BREAK FREE, ARCADE COMBAT, ONE MUST FALL, SANGO FIGHTERS, CREEP, SENTO, MORTAL KOMBAT II, STREET FIGHTER II, BODY BLOWS, BRUTAL. **ARCADE ACTION :** CANNON FODDER. **ARCADE TIR :** DSC. **CARTE :** TAROT 201. **CASSE BRIQUE :** KRYPT, GEMS 2, EROID, BREAK. **CHARME :** STRIP POKER. **COURSE :** BC RACERS, OVERDRY, POWER DRIVE, TUBES, SKYROADS, SUPER KART, WACKYWEEL. **DIVERS :** TRUGG, BALLISTI, L3, PETE, CHENILLE. **DRIVERS :** FABRICANT CARTE SVGA. **ECHEC :** SFTCREAT. **FLIPPER :** PINBALL DREAMS, PSYCHO PINBALL, DREAM. **PLATEFORME :** WORLD, FOREST, FROG, JAZZ JACK RABBIT, HARRY, HOLLS POLLS, LOAST, PIZZA, RIPTIDE, TROLLS, VGODESS, WILDWEST, ZOOL. **SHOOT N'UP :** RAPTOR, HIGHWAY UNTER, TOWER ASSAULT, SOLAR, OUT RIDGE, TUB WORLD, XATAX, SPACE, DARKER, DESERT, LOST, N RAID, LINE WARS, SPECTRE, TRAFIC DEPARTEMENT, INTRUDER, ZONE 66, CHEESSY, DELTWING. **SPORT :** FAIRHEAVEN, FIFA SOCCER, KICK OFF 3, POOL. **SYNTHESE :** POV RAY. **TETRIS :** 2 TETRIS, JBE, MAXTRIS, SPIRD, TETRIS, ZOOM. **UTILITAIRES :** DOOM, HERETIC, WOLF 3D, GAME WIZZARD. **WARGAME :** FRONT CINE, WARCRAFT, MASTER OF MAGIC, X COM. **DEMO DE GROUPE :** 2 ND, REAL, CD2, PANIC, CORTA, CYBOZ, DIM, MOON, PLANT, PSYCHO, SEMTEX, XYZ, MARS. **EDUC :** ARMATH. **IMAGES GIF AVENTURES :** TEEN AGENT, BIG RED, ADVENTURE, DISCWORLD, GUILTY, DUNGEON MASTER 2, ESPRITS, TRANAK. **MULTIMED SON :** 330 FICHIERS MODULES, 1239 FICHIERS MIDI, SOUND TRACKER (FT TRACKER, RMP 120, PLAYERS, PLAYERS MIDI, PLAYERS MODULE, PLAYERS WAVE). **MULTIMED VIDEO :** MORPHING (RMORF), FRACTAL (FRACTINT), PLAYER (VIDEO FOR DOS, DMPEG),VIEWER, PV (LIE FICHIERS IMAGES ET VIDEO, PIC, DESSIN BIT-MAP). **UTILITAIRES ...**

La meilleure compil de la rentrée !!!

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX - Tél : (1) 46 70 44 00 - Fax : (1) 43 38 11 86.

Nom .... Prénom ....
Adresse complète ....
Tél. (obligatoire) ....

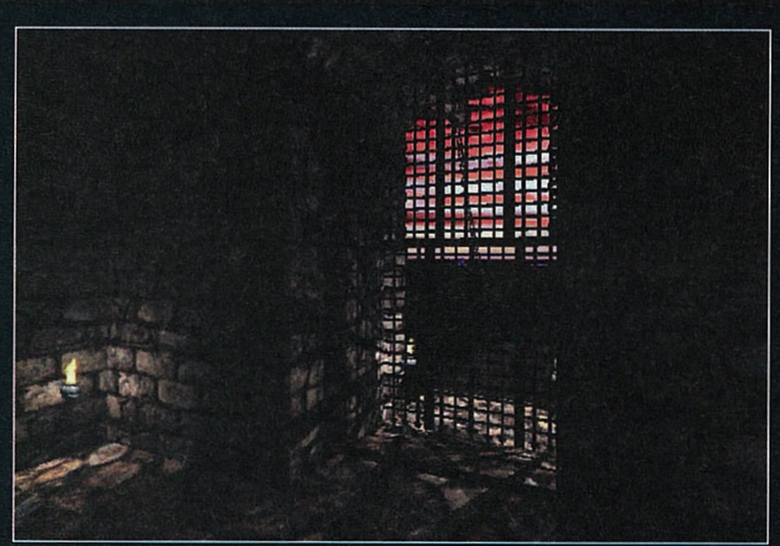
PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F
❑ CHÈQUE ❑ CONTRE REMBOURSEMENT+30 F
❑ CARTE BLEUE
DATE D'EXP.
DATE .... SIGNATURE



SEB LE SURFEUR

SCAVENGER SORT DE

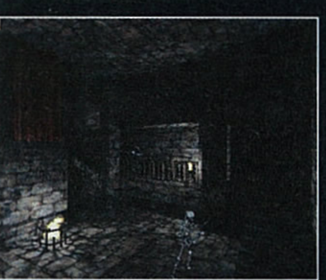




Une nouvelle équipe de développement a fait son apparition tout récemment : Scavenger. Un nom tout frais, une équipe toute jeune, mais vu le premier jeu PC qu'ils nous préparent, bourré de nom de Dieu de talent... Ils nous avaient déjà impressionnés lors du dernier salon E3 en juin, à Los Angeles. Et la dernière démo d'Into the Shadows que nous avons reçue a de quoi, hum, rendre impatient le plus blasé des joueurs PC. Into the Shadows aurait pu s'appeler "Les Aventures de 3D dans la Tronche", ou "Tiens prends ça. Regarde comme c'est beau", un truc dans le genre (j'aime bien le mot "truc" en ce moment, je vous préviens tout de suite. Je risque de le caser plein de fois d'ici la fin de ce texte. Je ne sais pas à quoi ça tient, à une régression personnelle, un retour vers le langage d'enfants). Parce que c'est vrai que le jeu est sacrément beau. Regardez les photos, admirez les éclairages, les magnifiques textures des murs et des plafonds, de tout. Jetez un œil aux personnages, ils sont pas mignons ? Les squelettes armés de haches, les chevaliers en armures qui font tourner leurs épées tranchantes dans tous les sens, tous ceux-là, ils vous donnent pas envie de sauter sur un clavier pour les découper en rondelles ?
Et encore, vous ne pouvez pas voir les animations, vous ne pouvez admirer les magnifiques mouvements de caméras. Promis juré, croyez-moi tout plein : c'est très impressionnant. Autrement dit en langage jeune de quand j'étais petit : ça arrache (y disent quoi, les jeunes de maintenant ? Ça tonnecar ?)
Bref ! Le titre du jeu l'annonçait déjà, ombres et lumières ont bénéficié de toute l'attention des graphistes et des programmeurs de Scavenger. Dans les couloirs du château parcourus par la démo, traînaient de nombreuses torches. Jamais des flammes et leurs effets éclairants sur les décors n'auront été aussi saisissants dans un jeu. C'est beau, c'est beau et c'est beau. Les décors eux-mêmes sont tout ce qu'il y a d'excellent, que ce soit en intérieur ou en extérieur. Pour ces derniers, vous pouvez admirer le ciel chargé comme un jour de fin du monde. Le ciel lui-même est mappé comme s'il était fait d'une sphère ; l'effet est saisissant quand le joueur se déplace (ledit effet semble être à la mode en ce moment puisque Id Software l'a intégré à son prochain titre : Quake, que vous pouvez découvrir dans ce



L'OMBRE ET VOUS EMMENE
INTO THE SHADOWS






même numéro de Joystick).
Côté scénario, pas grand-chose à dire, le secret est encore bien gardé. Si vous aimez les ambiances Dungeons et sales bestioles, vous allez être servis. Into the Shadows nous promet de l'heroic-fantasy classos, et surtout sanglante. Parce que vous n'imaginez pas que les squelettes et les hommes armés en armure viennent vers vous pour vous offrir des fleurs ou vous chanter des chansons rigolotes. Ils veulent des tripes, les vôtres, et ils veulent leur faire prendre l'air à coups de hache, d'épée ou de n'importe quoi qui fasse bien mal. Heureusement, vous n'êtes pas un enfant de cœur non plus, et pour être franc, c'est pour ça également que vous allez à la rencontre de ces créatures, pour leur faire prendre un bon bain de sang (dans le leur). Pour l'instant, nous n'avons vu que les animations des personnages et des décors, nous n'avons dirigé aucun personnage, nous n'avons rien testé de purement interactif. On ne peut qu'admirer la beauté du graphisme et des animations. C'est déjà pas mal, mais le meilleur reste à venir.

SUR PC CD
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE
DÉVELOPPÉ PAR SCAVENGER



PC CD-ROM

Lord Casque Noir

Fort Boyard, le défi !



EDITEUR : *Microïds, France 2/3 distribution, Tilt productions*
TÉL. : *(1) 46 01 54 01*
SORTIE PRÉVUE : *fin octobre*

S'il existe un jeu télévisé que tous les Français ont vu au moins une fois dans leur vie, c'est certainement Fort Boyard. Remarquez qu'il y a des Français qui ne vivent pas en France, ce qui, du coup, fausse l'affirmation précédente. Bon, admettons que vous ne connaissiez pas Fort Boyard. Cela signifierait donc que vous venez de rentrer en France après un long séjour à l'étranger. C'est en fait pas si simple car, voyez-vous, Fort Boyard est aussi diffusé à l'étranger, mais pas partout... Bon, j'enchaîne (de télé. Désolé !). Puisque ce jeu marche plutôt bien, pourquoi ne pas l'adapter sur micro ordinateur ? C'est ce qu'est en train de faire Microïds, et de fort belle manière qui plus est. Le fort a été entièrement matérialisé sur 3DS, et 19 épreuves ont été adaptées avec des personnages 3D calculés sur Silicon Graphics.



Le tout donne un résultat étonnant comme par exemple l'épreuve des étriers dans laquelle un participant (représenté en images de synthèse) doit progresser en accrochant l'extrémité desdits étriers dans des crochets qui sortent du plafond. L'animation est très réussie et l'on se croirait vraiment devant le jeu télévisé. Certes, certes, les animateurs ne sont point là mais les deux petits guides et le père Fouras sont à leur place. À ce jour, seules 15 épreuves sont terminées. De la même façon que dans le jeu, l'action est vue sous différents angles et l'ordinateur sélectionne le point de vue le plus approprié. Il y a même le saut à l'élastique et de nouvelles épreuves comme la catapulte ! Le tout en S-VGA bien sûr ! En revanche, nous n'avons pu entendre le moindre son. Ce qui est sûr, c'est qu'on aura droit à la musique du générique... de quoi se mettre dans l'ambiance. Si ce style de programme ne présente a priori que peu d'intérêt pour les habitués de simulateurs de vol et autres jeux d'aventure subtiles, il n'en reste pas moins que Fort Boyard, le défi, nous réserve quelques parties bien sympathiques en famille ou entre amis.



PC DISQUETTES ET CD-ROM

Léo de Urlevan

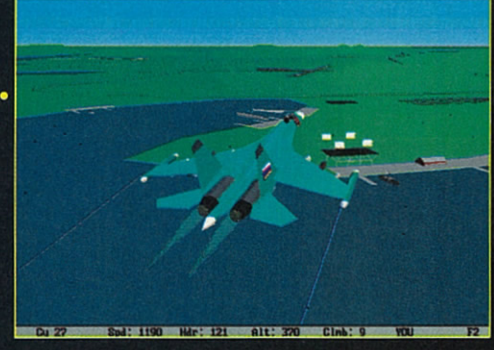
Pinball Illusions

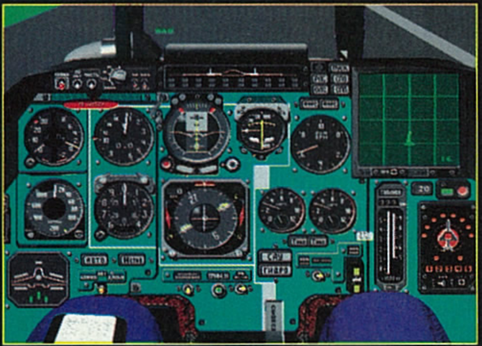


On ne peut pas dire que 21st n'aille pas au fond des choses. Voici donc leur vingtième, trentième ou quarantième programme de flipper. Il n'y a pas à dire, c'est toujours aussi fluide et beau. Mais bon, les flips se suivent et se ressemblent en ce sens que la jouabilité est toujours la même, ainsi que le moteur. Néanmoins, il reste toujours agréable à jouer, comme il l'était sur l'Amiga. Au programme : Law 'n' Justice, sans doute un des flips les plus réussis de 21st, Babewatch qui vous place dans le cadre des courses de voitures, Extreme Sports et The Vikings, une table qui n'était pas disponible sur la version Amiga. Certaines options sont quand même novatrices car on peut sélectionner l'inclinaison de la table, le nombre d'extra-balls et la sensibilité du tilt (NDLR : ils devraient s'associer avec Team 17, pour faire 12 000 versions de Pinball Breed).



EDITEUR : *21st Century*
DISTRIBUTEUR : *US Gold*
TEL : *(1) 41 06 96 70*
SORTIE PRÉVUE : *fin septembre*

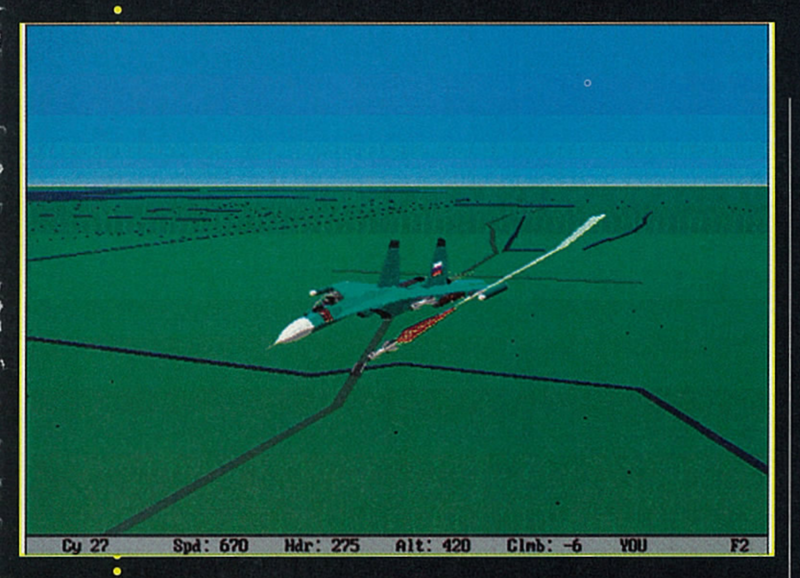




PC CD ROM

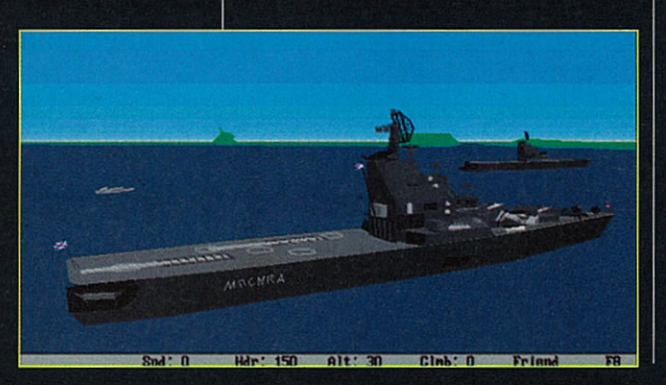
IANSOLO

SU-27 Flanker



EDITEUR :
Mindscape
(16) 99 87 58 87
STANDARDS :
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE :
Octobre

Par un beau week-end de juillet, nous sommes allés faire un petit tour à Duxford, dans la campagne anglaise. Un meeting aérien suivi d'une démo plus vraie que nature : Mindscape met les petits plats dans les grands pour nous présenter son dernier simulateur de vol, SU-27 Flanker. Encore un simulateur d'avion de chasse" ?, me direz-vous. Seulement voilà, l'équipe de développement qui a réalisé ce Sukhoy 27 cause russe dans le texte, et pour cause ce sont des Russes. En plus, c'est la compagnie Sukhoy elle-même qui leur a fourni les caractéristiques physiques et techniques nécessaires à la conception du programme. Alors c'est bien simple, SU-27 Flanker est probablement le plus fidèle et professionnel des simulateurs de combat aérien. Et pour la première fois dans l'histoire des simulateurs sur PC, le seul qui ne fasse aucune sorte de concession au grand public.



Conçu par des pilotes

Les gens qui parrainent le projet chez Mindscape et SSI ne sont pas tombés de la dernière pluie. À la tête de SU-27 se trouve Carl Norman, le gars qui a fait Harpoon II. Pourtant, le personnage le plus intéressant de l'équipe est Nick Grey. Grey est le patron de "The Fighter Collection" en Angleterre, la société qui détient l'une des plus grandes collections d'avions de la Seconde Guerre mondiale. Grey est pilote, collectionneur (21 avions) et c'est lui qui a constitué l'équipe de développement en Russie. Quand vous mettez un vrai pilote aux commandes d'un simulateur de cet acabit, vous assistez tout simplement à la meilleure démonstration de combat aérien qu'on puisse rêver : une excitation maximale, de l'adrénaline et... des "G".

Le moteur 3D de SU-27 est plus qu'efficace. Pas de ralentissement sur un 486/33, une 3D à peine texturée mais d'une grande fluidité, un soin tout particulier apporté au respect des lois aérodynamiques, une grande fidélité dans les moindres détails (les indications sur le cockpit sont en russe)... À voir Nick Grey à l'œuvre, on se demande même si on a affaire à un jeu ou à un vrai simulateur de l'armée.

Un concurrent pour Falcon 3.0

SU-27 Flanker prend place en Crimée et nous offre l'intégralité des appareils (américains et russes), bateaux et armements (sol-air, air-air, air-sol) adaptés à ce théâtre d'opérations. Une série de missions d'entraînement est disponible ainsi que des campagnes. Toutes les missions sont suivies d'un debriefing, et on a accès à un magnétoscope pour visionner les combats. Selon les développeurs russes, le moteur de SU-27 serait beaucoup plus précis que celui de Falcon 3.0. Bien que non texturés, les objets 3D sont incroyablement détaillés et dynamiques (vous pouvez voir les radars et les canons des bateaux suivre votre SU-27 quand vous passez à portée d'arme). Pour couronner le tout, SU-27 devrait disposer d'un éditeur de missions qui permette à tout un chacun de se façonner un affrontement sur mesure.

Pour les vétérans de l'aviation par ordinateur interposé, ce SU 27 est décidément une très bonne nouvelle.





Nick Grey, patron de "The Fighter Collection", nous a offert la plus sensationnelle des démos de simulation de vol.

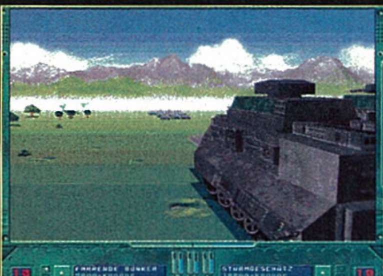


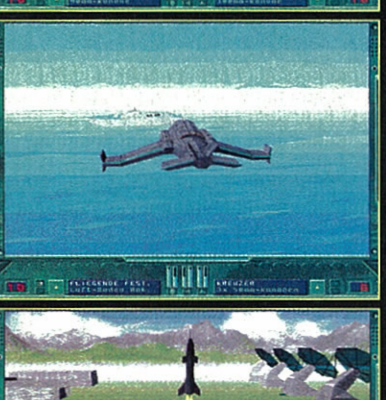
Battle Isle 3
Shadow of the Empire



Tiens voilà un titre qui va faire plaisir à de nombreux joueurs ; en tout cas, tous ceux qui s'étaient passionnés pour ce wargame : Battle Isle 2. Le système de jeu reste le même avec cependant de nombreuses améliorations sur lesquelles nous reviendrons plus tard. Le soft tournera sous Windows et sera optimisé pour "J'attendrais-le-jour-et-la-nuit-j'attendrais-toujours 95". La difficulté sera assez bien dosée car le produit s'adressera aussi bien au débutant complet qu'au général confirmé. Le novice pourra en outre suivre un tutorial pour être encore moins dépaysé. Mais c'est surtout pendant le jeu proprement dit que figurent les améliorations. La première - et non des moindres -c'est que l'on attend plus de trois-quarts d'heure que l'ordinateur joue. 400 unités peuvent être présentes sur la même carte en même temps parmi les 64 types d'unités différentes. De plus, chacune d'elles a sa propre représentation graphique en 3D animée et de plus nombreuses caractéristiques que dans la version précédente : par exemple, chaque unité peut posséder plusieurs armes différentes qui s'adapteront plus ou moins bien selon le type de cible que le joueur aura choisi d'attaquer. La carte sera modifiable à souhait grâce au système des fenêtres (on est sous Windows, je rappelle les faits). Le joueur pourra aussi régler la résolution pour que les ralentissements ne soient pas trop grands sur une petite machine.

EDITEUR : Blue Byte
DISTRIBUTEUR : Ubi soft
Tél : (1) 48 18 50 00
SORTIE PRÉVUE : Octobre









PC CD ROM

Léo de Urlevan

Sim Isle

A chaque fois que l'on a un "Sim machin", on s'attend à un jeu de gestion où la moindre des actions aura une répercussion sur des dizaines d'autres paramètres. Ici, ce n'est pas tout à fait un Sim traditionnel qui vous est proposé. Vous êtes implanté sur une île d'un petit archipel qui est un havre de paix, où les habitants font très bon ménage avec la nature. Vous dirigez une équipe de huit personnes. Celle-ci peut s'agrandir, pas beaucoup, jusqu'à dix. Chacun a sa spécialité : la criminologie, la construction, l'exploration et peut l'améliorer pour peu que vous leur dispensiez des formations. À vous de les envoyer sur les sites où ils seront les plus compétents. Le but du jeu est de faire de l'argent tout en vous préoccupant de l'écologie, en évitant les déforestations, en agissant rapidement en cas de marée noire et en sauvant les espèces en voie de disparition. Ça a l'air très intéressant, mais le graphisme est beaucoup moins attrayant que les autres produits du même éditeur. Peut-être parce que c'est toujours le même ?





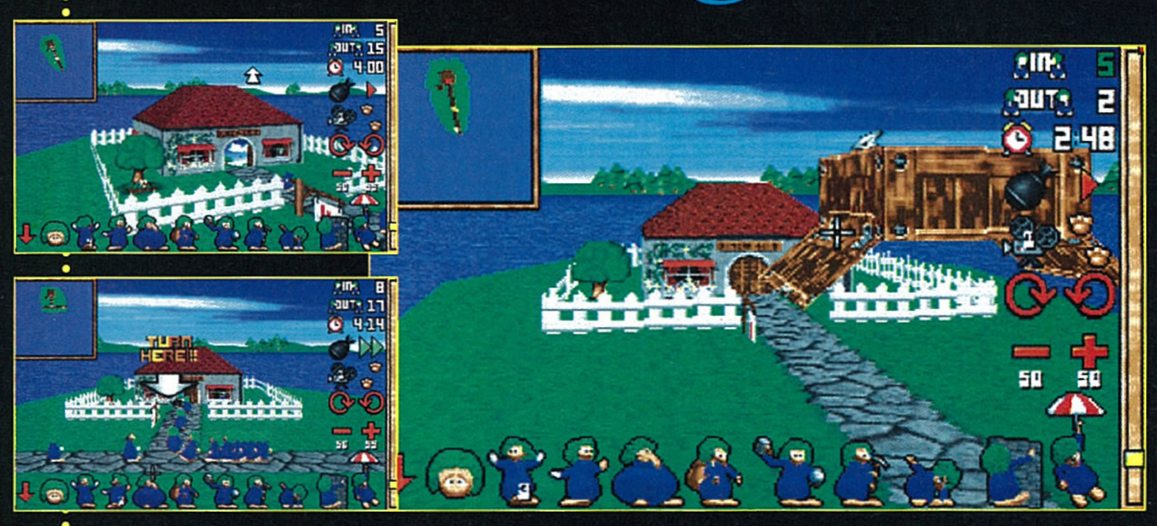
EDITEUR : Maxis
DISTRIBUTEUR : Virgin
Tél : (1) 53 68 10 00
PRÉVU : Septembre 95

PC CD-ROM

PINKY

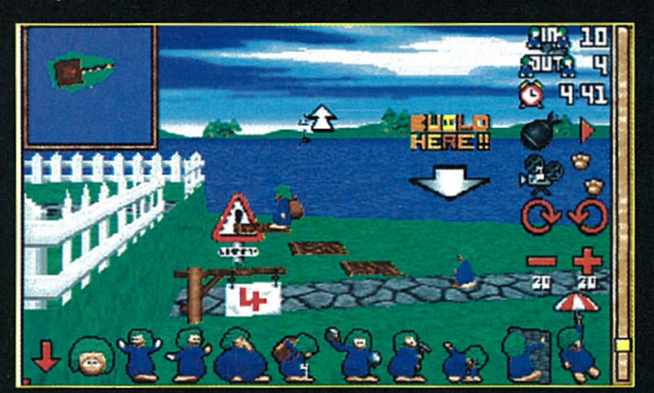


Lemmings 3D



Des Lemmings ! Encore et toujours des Lemmings ! Depuis qu'a débuté la saga des crétins chez Psygnosis, j'en vois partout. Des Lemmings qui marchent sous mon lit, des Lemmings qui poussent des "Oh no !" dans mon four à micro-ondes, des Lemmings qui creusent dans ma baignoire ! Pour m'endormir, le soir, je compte les Lemmings jusqu'à ce que le sommeil m'envahisse, apportant avec lui son lot de rêves peuplés de Lemmings gazouillants. Et voilà qu'au-jourd'hui ils prennent d'assaut la troisième dimension ! Car c'est bien en 3D que les rongeurs font leur énième come-back, grâce à un tout nouveau moteur d'affichage. Dans ce nouvel épisode, grimpeurs, constructeurs d'escaliers, bloqueurs et bombardiers devraient toujours être de la partie, mais ils évolueront dans un univers intégralement reconstitué. Vous pourrez ainsi évoluer librement entre les maisons, au-dessus de lacs ou de terres verdoyantes, comme dans un clone de Doom, boucherie en moins. Il faudra sauver chacun - ou presque - de ces petits écervelés, mission qui s'annonce comme l'une des plus ardues. Quand on se souvient combien il fallait jongler avec le scrolling des précédents Lemmings pour avoir tout son petit monde à l'œil, on imagine la difficulté pour rechercher les brebis égarées dans un univers 3D ! À noter à ce sujet une nouvelle option assez intéressante, celle des "Lemmings virtuels". En cliquant sur l'icone adéquate, puis sur un Lemming, vous vous retrouverez tout droit projeté dans son corps et observerez les environs à travers ses yeux, l'image oscillant alors pour restituer l'impression de la marche. Pour vous faciliter un peu les choses, quatre caméras différentes devraient être présentes, ce qui vous permettra d'effectuer de grandes distances en un clin d'œil. En dehors de tout cela, les buts ainsi que les protagonistes demeurent les mêmes, et le joueur moyen ne mettra sans doute pas longtemps à découvrir de quoi il retourne dans les différents tableaux de difficulté croissante.

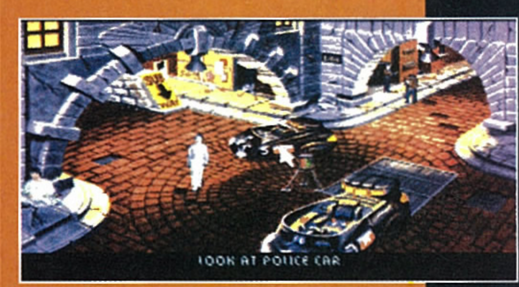
EDITEUR : *Psygnosis*
DISTRIBUTEUR : *Psygnosis*
Tél : (1) 46 43 93 10
SORTIE PRÉVUE : *Septembre 1995*



PC CD ROM

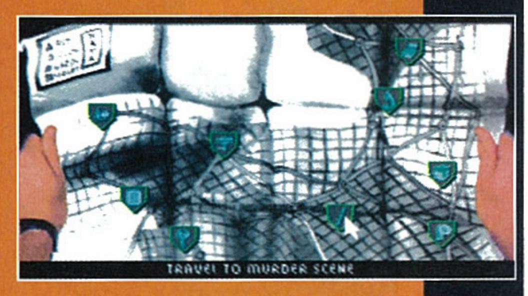
LEO DE URLEVAN

Synnergist





L'autre jour, on imaginait une réunion de direction chez 21St Century pour définir les futurs projets. John, Peter et Jack suent à grosses gouttes ? Quel jeu pourrait bien marcher ? John a une idée : "Si on faisait un flipper ?" "Ouais, génial !", répondent les deux autres. Les 128 réunions suivantes furent les mêmes. Jusqu'à ce que dernièrement, Bob, nouveau venu, dise : le flipper, ça me sort par les trous de nez, je préfère le baby-foot. Ils se sont un peu tapé sur la gueule pour enfin arriver à un compromis : un jeu d'aventure. Synnergist devrait donc être le premier jeu de chez 21St qui ne soit pas un flipper. Incroyable ! Et pour ce soft, ils ont décidé de faire assez fort : 75 acteurs professionnels se partageront deux heures de vidéo. Vous incarnerez un reporter, Tim Machin, dont l'ami le plus proche a été assassiné. Les déplacements dans la ville s'effectueront très simplement en cliquant sur la carte. Espérons que le scénario soit à la hauteur de toutes les enquêtes policières qu'il nous a été donné de voir sur micro.



EDITEUR : *21St Century*
DISTRIBUTEUR : *US Gold*
(1) 41 06 96 70
SORTIE PREVUE : *NOVEMBRE*



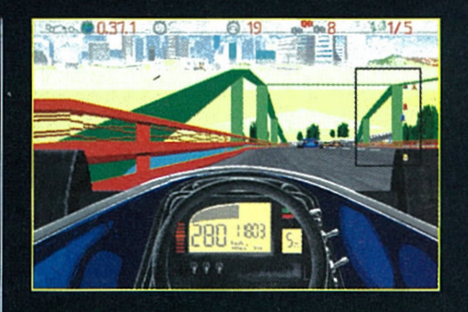


PC CD ROM & MAC CD ROM

Lord casque noir

Al Unser JR Arcade racing

Depuis la sortie des Power Mac, on assiste à un certain engouement du côté des éditeurs de jeux. Mindscape Bordeaux, alias Atreïd Concept, s'apprête à nous proposer une course de voitures fonctionnant sous Mac, Windows 3.1 et Windows 95. L'exploit réside dans le fait que ces interfaces graphiques ne sont pas vraiment bien adaptées à ce style de programmes impliquant une grande rapidité d'affichage. Certes, l'éditeur nous annonce que son produit ne tourne correctement qu'à partir d'une configuration puissante (PC DX2 66 ou Mac à base de 68040 mini) mais l'avantage c'est qu'il tourne drôlement bien. L'animation est superfluide, les bruitages réussis, la musique très prenante et sur CD dans la version CD. Bien que non terminé, le graphisme entièrement texturé (sauf sur 68040) offre un degré de réalisme important et l'impression de vitesse est au rendez-vous. En revanche, ne vous attendez pas à une simulation d'IndyCar. Il s'agit plutôt d'un vrai jeu d'arcade à la "Vroom", pour les connaisseurs, avec toutefois la possibilité de jouer à 8 en réseau pour la version Windows 95 (peut-être à deux sur Mac mais ce n'est pas encore sûr). Avec plus de 15 circuits, le joueur va pouvoir s'en donner à coeur joie sans se préoccuper de la complexité du soft. De l'arcade pure et dure comme l'on en voit plus depuis longtemps. Affaire à suivre...















EDITEUR : *Mindscape Bordeaux*
DISTRIBUTEUR : *Mindscape*
TÉLÉPHONE : *(16) 99 87 58 87*
STANDARD : *PC CD ROM & MAC CD ROM*
SORTIE PRÉVUE : *septembre*



PC CD-ROM

DEREK DELA FUENTE

Shell shock



EDITEUR : Core Design
DISTRIBUTEUR : Us Gold
Tél : (1) 41 06 96 70
SORTIE PRÉVUE : Octobre



Shell Shock est une simulation de tank futuriste où vos compagnons et vous-même partirez des terres glacées de Mostivia pour vous rapprocher petit à petit de la jungle où vos ennemis vous accueilleront férocement. Vous incarnerez bien sûr le pilote du tank qui mènera une campagne composée de 48 missions où la difficulté sera très progressive, même si vous avez la possibilité d'améliorer votre tank après chaque mission. C'est vraiment sous le signe de la 3D qu'a été conçu ce soft, car non seulement les phases de jeux vous proposent d'évoluer sur un terrain de ce type, mais en plus, après chaque mission, vous retournez dans votre base dans laquelle vous pouvez évoluer pour parler aux membres de votre équipe, ou examiner vos performances dans la bataille précédente. Cette base est donc elle aussi entièrement en 3D, et les caméras visualisant toutes les pièces vraiment nombreuses. Vos ennemis seront différents les uns des autres et vous pourrez être attaqués aussi bien par des avions que par d'autres tanks ou encore des abeilles, ce qui fait vachement mal d'autant plus que c'est souvent imparable. Ben oui, vous avez déjà essayé de dégommer ces petites bêtes avec un obus ? Moi je trouve ça vachement dur. Il reste bien sûr la solution de l'écraser, mais il faut qu'elle soit posée et endormie, sans quoi elle bouge. Enfin, les abeilles ne seront peut-être pas là dans la version finale, mais bon... tant que le jeu est jouable et intéressant, on peut l'attendre avec impatience.



Power Mac - Mac

RAOUL RABU

Marathon 2 Durandal

C'est au MacWorld Expo se tenant à la mi-août à Boston que Bungie a présenté la suite de son hit Marathon, pour laquelle l'éditeur ne souhaite communiquer aucune date de sortie. Vous trouverez la démo de ce jeu dans notre prochain numéro de CD Mieux Mieux. En attendant, sachez que le graphisme a été très largement amélioré (sur les machines les plus puissantes, on prendra plaisir à jouer en plein écran) et que la diversité des décors et des situations fait vraiment du mal à «Lego-like» Doom 2. Sur la version en notre possession, Bungie confirme tout le soin qu'il porte au scénario, l'un des points forts du premier volet de Marathon. Le joueur pourra désormais évoluer à l'air libre, sous l'eau ou encore sous la lave, utiliser de nouvelles armes et se battre contre de nouveaux monstres (pas super beaux, en toute franchise). Enfin, les civils passifs et un peu bêtas de Marathon laissent place à des combattants organisés, puissamment armés et qui vous appuieront dans certaines de vos missions. Dans une année 1995 où les hits se succèdent sur Mac, Bungie ne devrait cependant pas avoir de mal à imposer Marathon 2, d'autant que l'éditeur met en pratique quelques bonnes vieilles recettes de marketing.





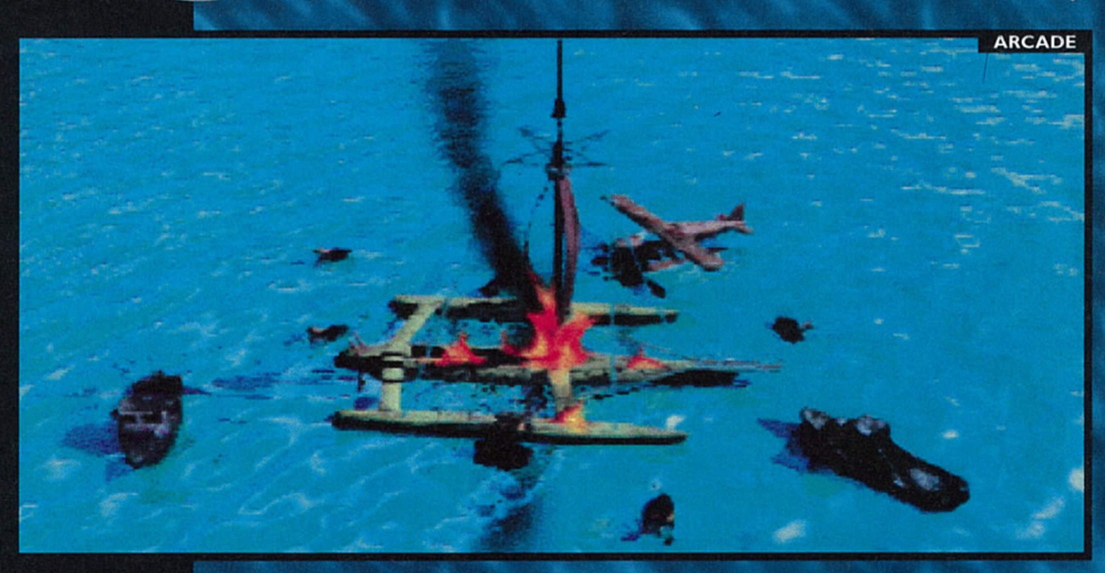
EDITEUR : Bungie
CONFIG : PowerMac et Mac (68040 recommandé)
SORTIE : Avant Noël

DEREK DE LA FUENTE

Interplay su vague holly

En cette fin d'été, les éditeurs préparent activement la rentrée. Après quelques mois relativement creux, les softs devraient à nouveau fleurir par bouquets entiers. C'est l'une des raisons pour lesquelles il nous a semblé opportun de nous intéresser d'un peu plus près à Interplay.

Il faut dire qu'entre les produits sur lesquels l'éditeur travaille depuis longtemps mais qui touchent à présent à leur fin, et ceux dont la programmation a été lancée depuis peu mais qui ont avancé à pas de géant, c'est un véritable déluge de nouveautés que nous prépare Interplay ! Entre le mois d'octobre et celui de décembre, ce ne sont en effet pas moins de 7 jeux qui devraient envahir nos écrans. Si l'on note quelques logiciels originaux dans cette vague imminente, l'accent semble avoir été mis sur le cinéma. Frankenstein en témoigne incontestablement, mais c'est surtout le prochain film de Kevin Costner, Waterworld, qui monopolise toutes les attentions chez Interplay. Si vous le voulez bien, je vous invite donc à nous suivre dans ce petit voyage au sein de l'univers Interplay et ses productions dont vous serez bientôt le héros.


ARCADE

WATERWORLD, le jeu de stratégie

STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1995

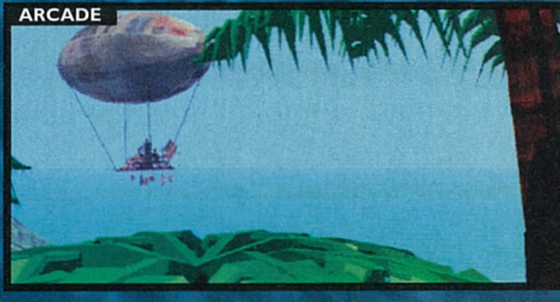
À tout seigneur, tout honneur, commençons donc cette petite visite guidée par l'adaptation du film le plus onéreux de toute l'histoire du cinéma, Waterworld. L'adaptation ? Que dis-je, LES adaptations, puisque ce sont deux softs totalement différents qui verront le jour sous la bannière de Waterworld. Le premier d'entre eux - chronologiquement s'entend - est un jeu de stratégie. À la tête d'un petit atoll, vous allez tenter de conquérir d'autres groupes d'îles ennemis au cours de 26 missions de difficulté croissante. Si, comme dans le film, le but à terme est de retrouver la trace d'une mythique "terre sèche" (voir encadré), le scénario a été ici complètement modifié pour les besoins de la cause. On retrouvera bien évidemment une trame similaire, mais l'histoire se voit pour l'occasion enrichie de nouveaux personnages et rebondissements. Du coup, 25 minutes de vidéo ont été filmées sur les lieux et dans les décors de Waterworld spécialement pour cette adaptation, ce qui est un phénomène unique à ma connaissance.



ARCADE

rfe sur la woodienne


ARCADE



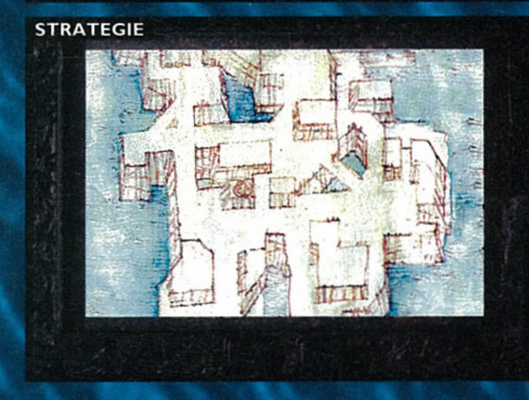
ARCADE

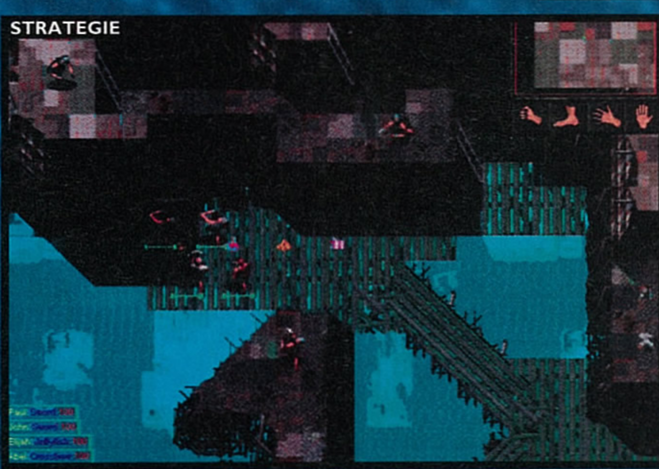
Ajoutez 5 minutes extraites des vraies scènes - mais filmées sous des angles différents par l'équipe du jeu durant le tournage - et vous aurez une idée de ce que sera Waterworld. Naturellement, chacune de ces prises "spéciales" a été scrupuleusement étudiée par MCA afin qu'elle respecte les exigences de qualité de cette compagnie de production. Aussi le résultat final devrait-il être aussi professionnel que le film. Pour en revenir au jeu lui-même, un briefing détaillé vous sera donc offert avant chaque mission, cela afin que vous puissiez équiper vos troupes d'armes appropriées à la situation avant de les lancer dans le "grand bain", si j'ose m'exprimer ainsi. Chaque personnage sera ensuite doté à l'écran d'une petite barre de santé, à la manière de Command & Conquer, afin que vous sachiez qui protéger en priorité. À noter qu'en fonction de vos goûts personnels, vous pourrez opter pour un affichage en VGA, où les sprites (précalculés sur Silicon Graphics) sont plus imposants, ou en S-VGA, auquel cas vous gagnerez considérablement en terme de finesse. ■

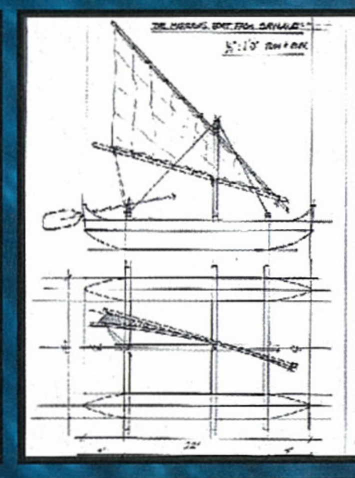

STRATEGIE



STRATEGIE


STRATEGIE


STRATEGIE



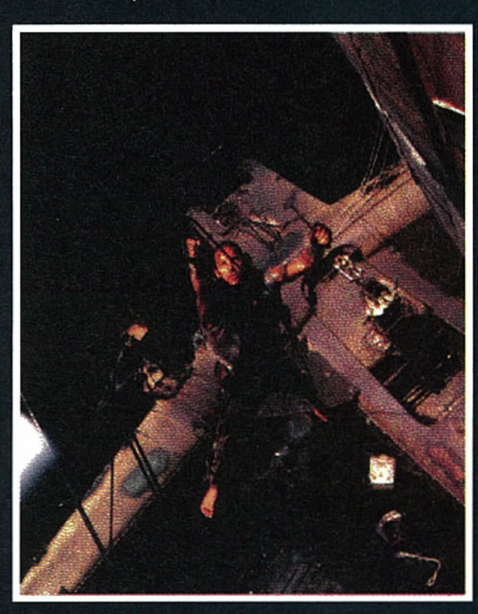

STRATEGIE


STRATEGIE

Le tournage de tous les périls



Waterworld est à tous points de vue l'un des films les plus controversés du moment. Descendu en flamme par tous les journalistes ayant assisté aux avant-premières, Waterworld était bien parti pour être le flop de l'année, ce qui ne l'a pas empêché d'être plébiscité par le public à sa sortie, accumulant pas moins de 15 millions de dollars de recettes dès la première semaine de sa sortie aux USA ! Est-ce l'avalanche de critiques qui a attisé à ce point la curiosité du public ? Il est difficile de le dire, mais ce qui est sûr, c'est que ce départ en trombe est venu récompenser tous les protagonistes du film qui ont vécu un véritable calvaire durant le tournage. Filmé près d'Hawaï, Waterworld n'a pratiquement pas connu de répit de la part des éléments déchaînés durant tout le tournage. Le décor le plus onéreux d'entre tous (8 millions $ à lui tout seul !) a été emporté au fond des flots par un ouragan, générant de considérables frais pour le repêcher et le remettre en état. Les reflets de lumière dans l'eau ont gâché une bonne partie des prises, qui ont du être tournées à nouveau. Quand ce n'était pas les reflets, c'était le mal de mer dont étaient victimes Kevin Costner ainsi qu'une grande partie de l'équipe durant le tournage. Par ailleurs, Waterworld a nécessité la construction d'un trimaran assez particulier, celui du héros, qui a été construit dans le sud de la France. Pour le rapatrier aux États-Unis, il fallait un avion du calibre d'un Boeing 747. Le seul problème, c'est que la piste d'atterrissage de l'aéroport d'Hawaï était bien trop courte pour permettre à un tel monstre de se poser ! La production a donc dû financer partiellement les travaux permettant une prolongation de ladite piste ! Conclusion, Waterworld, dont le budget était au départ estimé à 80 millions $, a finalement coûté 180 millions $, soit plus du double ! (NDLR : oui merci, on sait compter !). C'est pourquoi MCA, à l'annonce des premiers résultats du film, a certainement dû croire à une certaine forme de justice divine...



WATERWORLD, le jeu d'arcade



STANDARD : PC CD /MAC CD/3DO
SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE 1995

Pour la version arcade de Waterworld, c'est bien évidemment également le rôle de Kevin Costner que vous allez reprendre à votre compte. Le soft comporte 11 niveaux entièrement différents au cours desquels vous allez tenter de délivrer ce qui demeure de civilisation après la fonte de la banquise, des griffes des Smokers, pirates des temps modernes. Il se murmure qu'il demeurerait sur la Terre, à présent entièrement recouverte d'eau, une contrée entièrement épargnée par le déluge, les terres sèches. Cependant, la seule carte permettant de s'y rendre a été perdue ; votre seconde quête principale consistera donc à remettre la main dessus. Durant l'essentiel de la partie, vous contrôlez un trimaran et devez tirer sur tout ce qui bouge, et il en bouge, des choses ! Les smokers sont dotés de nombreux bateaux différents et ne cesseront de vous harceler, afin de mieux vous préparer aux confrontations avec les boss de fin de tableaux. Bien sûr, de nombreux bonus et power up joncheront votre passage pour vous permettre d'améliorer votre trimaran et le doter d'armes redoutables. Ce ne sera pas de trop pour affronter les hors-bords, bateaux kamikaze et autres plates-formes mouvantes des Smokers. De l'action en perspective !



ARCADE



ARCADE



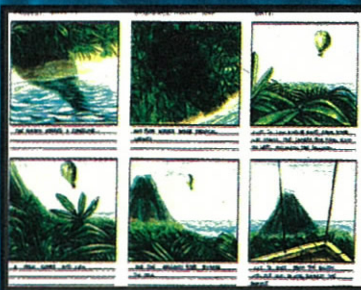


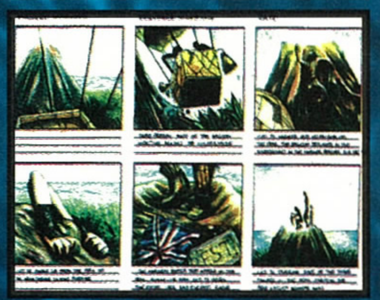




ARCADE







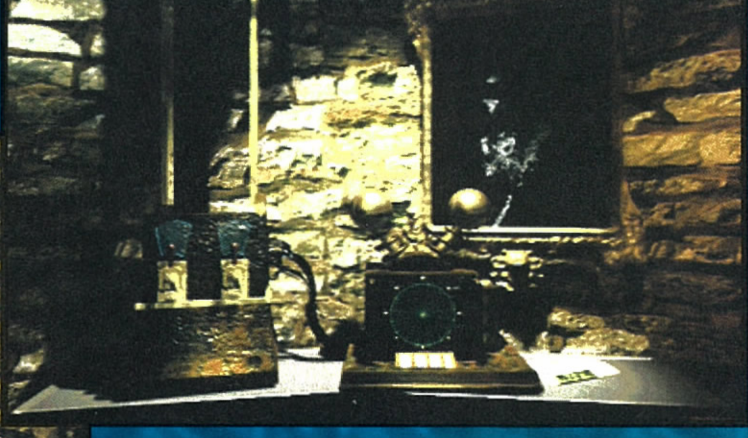
TELEX : Incroyable mais vrai, ça alors, je n'en reviens pas ! Après plus de deux ans de développement - dont un de retard sur la date de sortie prévue - Stonekeep arrive enfin à terme, puisqu'il devrait débarquer dans les magasins aux alentours de novembre ! Ben au moins, celui-là, on n'a pas à craindre qu'il soit prématuré !

FRANKENSTEIN: Through the eyes of the monster

STANDARD : PC CD /MAC CD
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1995

Autre projet, autre film, Frankenstein : Through the Eyes of the Monster (que mon poignet pris d'un soudain accès de crampes me hurle d'appeler FTEM) compte bien exploiter le come-back de l'un des plus vieux personnages de la littérature fantastique. Mais ce n'est pas la licence du film avec Robert De Niro dont Interplay s'est porté acquéreur, mais celle du roman de Mary Shelley. Le scénario devrait donc davantage se rapprocher de l'œuvre originale que de sa récente adaptation cinématographique. Comme on peut aisément le deviner à la lecture du titre, le logiciel vous place dans la peau de la créature du Dr Frankenstein, venue au monde sans avoir rien demandé à personne. Vous étiez un homme accusé à tort de meurtres d'enfant, dont votre propre fillette. Après une parodie de procès, vous avez été pendu, et voilà que renaît votre cerveau dans un corps monstrueux ! Le but du jeu consistera dans un premier temps à vous échapper du manoir du docteur, à prouver votre innocence, voire à redonner la vie à votre fille ! "Through the Eyes" oblige, tout l'univers du soft vous sera restitué en vision subjective, alors que vous errerez dans les couloirs en ramassant des objets et résolvant des énigmes. Il n'est pas dit que Frankenstein l'emportera au paradis !

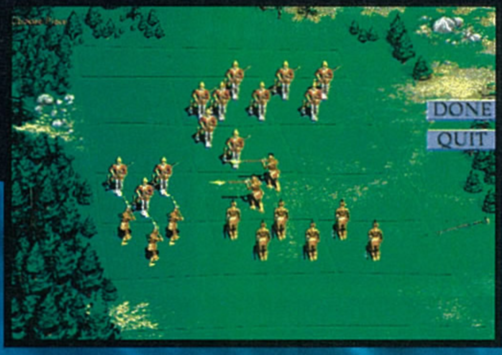


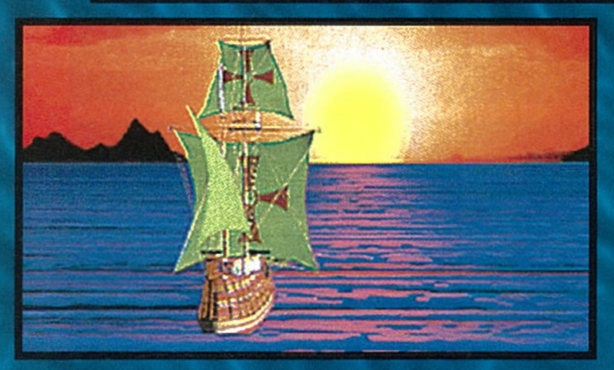


CONQUEST: The new world

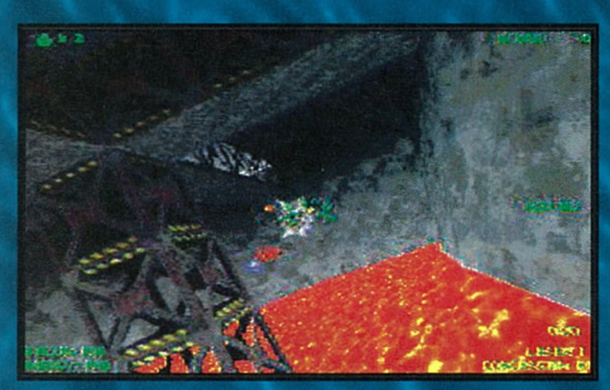
STANDARD : PC CD
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1995





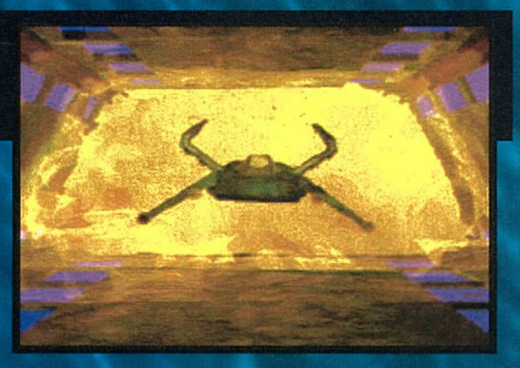


Un logiciel comme Conquest prend racine dans la réflexion suivante : pourquoi des jeux comme Civilisation et Colonization, passionnants au demeurant, sont-ils si mal réalisés ? Interplay a décidé de réaliser un soft inspiré du concept des sus-nommés, mais techniquement plus en rapport avec ce que l'on est en droit d'attendre d'un Grand Jeu. Le paysage environnant est donc à présent en 3D isométrique au lieu des écrans plats iconographiés, et en S-VGA s'il vous plaît ! Vous pourrez choisir d'être Français, Anglais, Allemand, Espagnol, Portugais ou Hollandais, chaque nation ayant ses avantages et ses inconvénients. Vous explorerez de nouvelles contrées, y établirez des colonies qu'il vous faudra veiller à rendre autosuffisantes au plus vite, et bien sûr, combattrez ! Lors des conflits, le soft change du tout au tout et place les belligérants sur un "échiquier" de 12 cases, chaque pièce (infanterie, cavalerie...) ayant ses propres attributs en termes de puissance, de mobilité, etc. Voilà qui promet, et qui promettra encore davantage lorsque je vous aurai parlé de l'option "réseau" permettant à six joueurs humains de prendre part simultanément à une partie. Aaargh !



DESCENT 2

STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1995



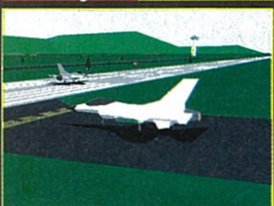
Développé par une partie des créateurs de Flight Simulator et d'Ultimate 1 et 2, Descent est un soft qui a remporté un grand succès dans les foyers. Grâce à un concept original, consistant à reprendre l'aspect oppressant d'un Doom, mais en y ajoutant la liberté de se déplacer à 360° dans les couloirs étroits et biscornus d'une sombre mine, il a su retenir l'attention des joueurs. Voici donc venir le second volet de Descent, qui pourrait aisément s'intituler "Vous en voulez ? En voilà !". Car Descent2 devrait ressembler comme un frère à Descent, bien qu'agrémenté de nouveaux mondes, armes et ennemis. Pour répondre à une critique souvent tenace dans les commentaires des acheteurs du premier épisode, on annonce également chez Interplay une difficulté quelque peu relevée. Ils veulent nous miner ou quoi ?

Guide d'achat

Voici un récapitulatif des meilleurs jeux testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

A 10

TEST Page 86 — MAC



SIMULATION

EDITEUR : PARSOFT
NOTICE ET JEU : VO (NOTICE VF SUR DISQUETTE)
OPTIMISÉ POWERMAC (EN PARTIE)
CONFIG MINI 68030, 256 COULEURS SUR 13», 4 MO RAM, 11 MO DE DISQUE

TECHNIQUE 75 — INTÉRÊT 85

CONCLUSION
A10 Attack! s'avère être un des meilleurs simulateurs du moment, tant par son aspect tactique que par son aspect simulation.

UP
- Tactique ET Simulation
- La possibilité de «visiter»
- Le système VBE

DOWN
- Training Manual sur disquette
- Prise en main difficile
- Impossibilité de filmer

APACHE

TEST Page 62 — PC CD-ROM



SIMULATION

EDITEUR : DIGITAL INTEGRATION
DISTRIBUTEUR : UBI-SOFT
TELEPHONE : (1)48 18 50 00
NOTICE: VF /NBR DE JOUEUR: 1 À 16
TESTE SUR: 486DX2 66 /CONFIG MINI: 486 DX 33

TECHNIQUE 60 — INTÉRÊT 85

CONCLUSION
Un excellent simulateur mais un peu lent en SVGA. Le graphisme vectoriel ne plaira pas à tout le monde.

UP
- Une foule de missions aux objectifs variés
- Des détails précis
- Une présentation soignée

DOWN
- Lenteur de l'animation
- Pas texturé

ARE YOU AFRAID OF ...

TEST Page 82 — PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : VIACOM NEWMEDIA
DISTRIBUTEUR : CIC VIDEO
TEL : (1) 40 94 10 11
VOIX ET TEXTES EN ANGLAIS, 1 JOUEUR, CONFIG MINI : 386 DX 33

TECHNIQUE 65 — INTÉRÊT 75

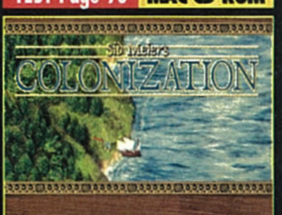
CONCLUSION
Ce jeu est destiné au grand public et par conséquent pas très difficile. Ses grands atouts sont sa prise en main et son joli graphisme.

UP
- La qualité du graphisme
- La variété des décors
- Plaisant à jouer

DOWN
- La facilité
- C'est un peu gnan-gnan

COLONIZATION

TEST Page 90 — MAC CD-ROM



STRATÉGIE

DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
EDITEUR : MICROPROSE
NOTICE ET JEU: VO OPTIMISÉ POWERMAC - CONFIG MINI : 68030 OU POWERPC, 8 MO DE RAM, 13 MO DE DISK DUR, SYSTEME 7, ECRAN 12» EN 256 COULEURS

TECHNIQUE 90 — INTÉRÊT 92

CONCLUSION
Sans conteste un des hits du moment, avec une énorme durée de vie et un intérêt renouvelé à chaque partie. Amateur de stratégie, procurez-vous ce jeu d'urgence...

UP
- Le durée de vie, énorme !
- L'interface, très soignée
- Les musiques

DOWN
- Bugs trop fréquents...
- Grosse config exigée

COMMAND & CONQUER

TEST Page 84 — PC CD-ROM



STRATÉGIE-ACTION

EDITEUR : WESTWOOD STUDIOS
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
TELEPHONE : (1) 53 68 10 10
TEXTES ET DIALOGUES VF
2 JOUEURS

TECHNIQUE 80 — INTÉRÊT 90

CONCLUSION
Vous aviez aimé Dune II? Cette suite officielle va vraiment vous passionner : plus beau, plus varié, les superlatifs ne manquent pas.

UP
- Le graphisme fin.
- Les stratégies.
- Le temps réel !
- L'ergonomie des commandes
- Le mode multijoueur.

DOWN
- Tout ça manque un peu de buts et de ballons de foot.

DISCWORLD

TEST Page 110 — MAC CD-ROM



AVENTURE

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
NOTICE FRANÇAIS JEU : ANGLAIS
CONFIGURATION MINIMALE : 68030, 256 COULEURS, 4,5 MO RAM

TECHNIQUE 75 — INTÉRÊT 90

CONCLUSION
Depuis Monkey Island II, on n'avait pas vu un jeu d'aventure aussi amusant sur Mac. DiscWorld est un jeu à se procurer d'urgence.

UP
- Les voix (E. Idle)
- Les dialogues (T. Pratchett)
- Les animations des persos
- La durée de vie
- La documentation

DOWN
- Textes en anglais
- Les graphismes

DOOM 2

TEST Page 100 — MAC



ACTION

ÉDITEUR : ID SOFTWARE
DISTRIBUTEUR : VIRGIN/GT INTERACTIVE
(1) 53 68 10 10 - TEXTES : VO - OPTIMISÉ POWERMAC- CONFIG MINI : 68030 OU POWERPC, 8 MO DE RAM, 20 MO DE DISQUE DUR, SYSTEME 7, ÉCRAN 13" EN 256 COULEURS

TECHNIQUE 90 — INTÉRÊT 87

CONCLUSION
Même si Doom n'est pas tout jeune, il demeure une référence. Si vous voulez vous défouler, n'hésitez pas, Doom II est fait pour ça !

UP
- C'est Doom !
- S'adapte à toutes les machines
- Textures sont très réussies

DOWN
- Grosse config

DUNGEON MASTER 2 THE LEGEND OF SKULLKEEP

TEST Page 66 — CD-ROM PC



JEU DE RÔLE

EDITEUR : INTERPLAY
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : 48 18 50 00
TEXTES EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, CONFIG. MINI : 386 SX.
PRÉVU SUR MAC CD-ROM, PC

TECHNIQUE 73 — INTÉRÊT 88

CONCLUSION
Pas bouleversant côté graphisme, DM2 restera sans conteste l'un des jeux de rôle les plus intéressants du monde informatique.

UP
- Scénario
- Progressivité de l'aventure
- Monstres intelligents

DOWN
- Graphisme dépassé

FADE TO BLACK

TEST Page 74 — PC CD-ROM



ACTION

EDITEUR : DELPHINE SOFTWARE
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS
TEL : (1) 43 59 47 47
TEXTE, VOIX : FRANÇAIS
1 JOUEUR, 486 DX2 66 MINIMUM, DX4 100 CONSEILLÉ - PRÉVU SUR PLAYSTATION

TECHNIQUE 89 — INTÉRÊT 90

CONCLUSION
Le scénario, vraiment très bien ficelé, fait que l'on s'intéresse au jeu et à son évolution, ce qui n'était pas le cas dans les jeux d'arcade.

UP
- Le scénario.
- Difficulté bien dosée
- Summum de la 3D
- Menus bien présentés

DOWN
- Graphisme dépassé

HELL

TEST Page 92 — 3DO



Aventures

EDITEUR : GAMETEK
DISTRIBUTEUR : GAMETEK
TÉLÉPHONE : (16) 72 02 59 24
NOTICE : VO - DISPONIBLE SUR : PC CD-ROM - TESTÉ DANS JOYSTICK 57

TECHNIQUE 65 — INTÉRÊT 75

CONCLUSION
Enfin un jeu d'aventure digne de la 3DO qui ravira tous les amateurs de ce genre frustrés sur cette machine.

UP
- Le graphisme précalculé.
- Un jeu d'aventures sur 3DO.

DOWN
- Tout en anglais!

Guide d'achat

Voici un récapitulatif des meilleurs jeux testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

LORDS OF MIDNIGHT

TEST Page 96 | PC CD ROM



STRATÉGIE/RÔLE

EDITEUR: DOMARK
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
TÉLÉPHONE: (33-1) 48 18 50 00
TEXTE EN FRANÇAIS, VOIX EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, 486 66 CD, DISPO SUR PC.

TECHNIQUE 80 | INTÉRÊT 88

CONCLUSION
Plus rapide, le jeu eût mérité sans discussion un Mégastar. Dommage, mais quoi qu'il en soit c'est complètement jouable.

UP
- Le concept
- L'environnement
- Les décors 3D
- Très complexe.

DOWN
- L'interface parfois confuse
- Lenteur de la 3D
- C'est complexe.

LOST EDEN

TEST Page 97 | 3DO





AVENTURE

EDITEUR : CRYO
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
TÉLÉPHONE : (1) 44 65 25 65
TEXTES : VF, VOIX : VO
DISPONIBLE SUR : PC CD-ROM
TESTÉ DANS JOYSTICK 60
PRÉVU SUR CD32

TECHNIQUE 82 | INTÉRÊT 80

CONCLUSION
Le hit de chez Cryo a pris des couleurs pendant ces vacances ! A part ça, c'est toujours aussi bon.

UP
- 3D en 32000 couleurs.
- L'ambiance est magique
- Le scénario intéressant

DOWN
- C'est vite fini
- C'est du précalculé

MECHWARRIOR 2

TEST P. 56 | PC CD-ROM



ACTION/STRATÉGIE

EDITEUR : ACTIVISION
TXT ET VOIX VO, 1 JOUEUR, CONFIG. MINI : 486DX2/66, CD DBLE VITESSE, 8 MO DE RAM (7 MO DE MÉMOIRE ÉTENDUE) ; CARTE VIDÉO S-VGA EN VESA LOCAL BUS (VLB) OU PCI.

TECHNIQUE 86 | INTÉRÊT 88

CONCLUSION
Une bonne base scénaristique, une réalisation impeccable : Mechwarrior 2 est un soft comme on aimerait bien en voir plus souvent.

UP
- Variété des décors
- Réalisation et interface impeccables

DOWN
- Pas de gestion économique

NEED FOR SPEED

TEST Page 104 | PC CD-ROM



SIMULATION DE VOITURE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TEL (16) 72 17 07 83 - NOTICE VF - NBR DE JOUEUR(S) : 1 (2 PAR MODEM) - CONFIG. MINI. 486 DX 33 - TESTÉ SUR 486 DX2 66 & PENTIUM 90 - DISPO SUR 3DO -

PENTIUM & DX 4 | INTÉRÊT 90
TECHNIQUE 90 | INTÉRÊT 90
486 DX2

CONCLUSION
Une réussite totale. Proche de la simulation et à la fois du jeu d'arcade, Need for Speed ravira tous les publics.

UP
- Génial en S-VGA
- Parcours diversifiés
- Nouveaux modes de jeu
- Le son

DOWN
- Très pixellisé en VGA

PERFECT GOLF

TEST Page 83 | PC CD-ROM



GOLF

EDITEUR : EMPIRE
NOTICE VF, 1 À 8 JOUEURS, CONFIG. MINIMALE: 386 AVEC 4 MO DE RAM ET 500 KO DE MÉMOIRE CONVENTIONNELLE, PLACE DISQUE DUR: 5 MO, CARTES SON: SOUNDBLASTER ET COMPATIBLES.

TECHNIQUE 72 | INTÉRÊT 68

CONCLUSION
Perfect Golf n'est pas une révolution dans son domaine. Néanmoins, les vidéos apportent une certaine touche de réalisme.

UP
- Les vidéos sont bien

DOWN
- Les bruitages sont un peu légers

PGA TOUR GOLF III

TEST Page 111 | MAC CD-ROM



GOLF

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
JEU : ANGLAIS OPTIMISÉ POWERMAC
CONFIG MINI : 68040, 256 COULEURS SUR 13», 8 MO RAM + 5 MO DE MÉMOIRE VIRTUELLE, 10 MO DE DISQUE CONFIG CONSEILLÉE: POWERPC, 256 COULEURS SUR 13», 16 MO RAM, 10 MO DE DISQUE, 10 MO DE DISQUE

TECHNIQUE 85 | INTÉRÊT 70

CONCLUSION
De par la qualité de sa réalisation, ce golf, malgré un aspect simulation un peu léger, séduira les amateurs de ce sport.

UP
- C'est beau!
- Une réalisation irréprochable
- Le système de visée
- Les personnages
- L'ambiance sonore

DOWN
- Configuration puissante
- Les accès CD

POLICE QUEST IV

TEST Page 109 | MAC CD-ROM



AVENTURE

ÉDITEUR : SIERRA
DISTRIBUTEUR : COKTEL
TEL : 46 01 46 00
JEU EN ANGLAIS
CONFIGURATION MINIMALE: 68040, 256 COULEURS SUR 13», 8 MO RAM, 10 MO DE DISQUE

TECHNIQUE 55 | INTÉRÊT 65

CONCLUSION
La piètre réalisation de ce jeu nuit à ce qui aurait pu être une très bonne aventure policière.

UP
- Le scénario

DOWN
- Graphimes flous
- Lenteur

SPACE QUEST 6

TEST Page 70 | PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR: SIERRA
DISTRIBUTEUR: COCKTEL VISION
TÉLÉPHONE: (1) 46 01 46 00
TEXTES EN FRANÇAIS, VOIX EN FRANÇAIS, 1 JOUEURS, 486 33, 8 MO RAM

TECHNIQUE 76 | INTÉRÊT 85

CONCLUSION
C'est très très très drôle, c'est beau et c'est bien réalisé en dépit d'une petite faiblesse côté temps de chargement.

UP
- L'humour
- La traduction intégrale
- Le graphisme S-VGA
- Même version DOS et Windows

DOWN
- Les temps d'accès

SYNDICATE

TEST Page 88 | 3DO



ACTION

EDITEUR : BULLFROG
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS
TÉLÉPHONE : (16) 72 53 25 25
NOTICE : VO DISPONIBLE SUR : PC, PC CD-ROM, MACINTOSH, AMIGA
TESTÉ DANS JOYSTICK 40, 51

TECHNIQUE 65 | INTÉRÊT 80

CONCLUSION
On prend un grand plaisir à y jouer, mais on ne cesse de pester contre ce #@!* de joypad, si peu adapté à ce genre de jeu.

UP
- Le cynisme.
- La violence omniprésente.
- Les sons mieux qu'avant.

DOWN
- le paddle le rend injouable !

TERMINAL VELOCITY

TEST Page 78 | PC CD-ROM



ARCADE

EDITEUR : APOGEE
DISTRIBUTEUR : US GOLD
TÉLÉPHONE : (1) 41 06 96 70
TEXTES : VO
8 JOUEURS EN RÉSEAU
CONFIGURATION MINIMALE : 486DX, 4 MO DE RAM
CONFIGURATION RECOMMANDÉE : 486DX2 66, 8 MO DE RAM

TECHNIQUE 87 | INTÉRÊT 80

CONCLUSION
Un excellent jeu d'arcade, beau et étourdissant de vélocité.

UP
- Vvrraaoouumm !
- Tacatac !
- Baouuuum !

DOWN
- Manque de stratégie.

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

3DO

Vente

Dép. 91 Vends 3DO Pal/NTSC avec câbles SVHS, vidéo et péritel, 2 manettes, 5 jeux (SFII, Fifa, Horde...), le tout en tbe à 2500 Frs. Tel à David au 69 01 46 31.

Dép. 92 Vends Supreme Warrior pour 3DO : 250 Frs frais de port inclus ou possibilité d'échange. Feger David 16 Allée de la Marche 92380 Garches ou tel au 47 95 00 36 après 18 h.

PC

Achat

Dép. 8 Achète, échange, vends programmes sur PC, PC CD-Rom. Envoyez liste et tarifs à Laure Sonson 18 Avenue du Muguet 08000 Charleville Mezières.

Dép. 33 Achète jeux PC, possède news. Eydely Stéphane 12 Rue du Baraillot 33290 Blanquefort.

Dép. 33 Achète jeux PC CD : PGA Tour Golf 486. Tel au 56 20 02 58.

Dép. 34 Achète jeux Manager de foot + jeux de formule 1 sur PC. Contacter Diant David 8 Rue C. Debussy 34410 Serignan.

Dép. 37 Achète jeux CD-Rom PC et 3DO, cherche contacts. Pascal Guiller 69 Rue des Martyrs 37300 Joue les Tours.

Dép. 38 Achète logiciels éducatifs pour enfant de 3 à 10 ans : Just Grand'ma & Me, Kevin, Silly Noisy House... Tel au 76 47 22 92 après 20 h.

Dép. 40 Achète DD 520 Mo (420 min.) de marque Seagate : 800 Frs. Rollin Bertrand 12 Bd de Harbaux 40000 Mont de Marsan.

Dép. 56 Achète jeux sur PC disks et CD. Envoyez liste à Fravallo Alain 4 Rue Louis Roche 56100 Lorient.

Dép. 69 Achète PC CD-Rom, tout style, envoyez liste et tarifs à Chirol Ludovic 124 Rue Abbé Donnet 69400 Villefranche.

Dép. 75 Cherche souris à acheter ou à échanger. Benmergui Linda 88 Rue Joseph de Maistre 75018 Paris.

Dép. 75 Achète CD-Rom double vitesse à petit prix, vends 4 barrettes de mémoire Simm 256 Ko (8 bits), soit 4x256 Ko : 200 Frs et CM + CPU 386 DX25 à 100 Frs. Tel à Christophe au 47 66 85 04.

Dép. 76 Achète jeux sur PC. Liste à Thoa Jean Paul 8 Rue des Violettes 76350 Oissel.

Dép. 95 Achète driver de OAK-77 fonctionnant sous Windows 3.1 (carte vidéo), achète 4x1 Simm's de 1 Mo, faire offre si moins de 500 Frs. Tel au 30 30 16 04 après 18 h tous les jours à Ronan.

Vente

Dép. 11 Vends Streamer 250 Mo pour PC avec nbx bandes QIC-80 pleines. Vends CD magazines bas prix. Tel au 68 27 33 54.

Dép. 13 Vends sur PC : nbx jeux et utils, liste sur demande. Gebleux Jean-Luc 608 Ch. de Picholiny 13140 Miramas ou tel au 90 58 15 35 ou au 90 50 14 06.

Dép. 13 Vends PC 486 DX 50 8 HD Ram, DD 420 Mo, écran SVGA, carte 512 Ko,lecteur CD-Rom quadruple vitesse + SB 16 + CDX : 7900 Frs. Tel au 42 28 75 01 ou Hervé Courtat Quartier Meycans 13122 Ventabren.

Dép. 14 Vends carte mère 486 DX 40 : 1400 Frs, carte graphique Trident 1 Mo : 400 Frs. Tle au 31 80 79 63 le soir à Jean.

Dép. 21 Vends CD-Rom récents et cherche contacts, échanges ou achats. Tel au 80 78 02 53.

Dép. 21 Vends 486 DX2 66 8 Mo Ram, 2DD 340 Mo, écran 15», carte vidéo Cirrus 1 Mo, carte son SoundWave 32, lecteur CD-Rom double vitesse, lecteur 1,44 Mo, joypad Gravis : 10 000 Frs. Tel au 80 58 28 03 après 17 h.

Dép. 22 Vends carte mère PC 486 DX2 50 VLB, 256 Ko cachés, 8 Mo (1 an), prix à débattre. Tel après 18 h au 96 70 50 69.

Dép. 23 Vends nbx jeux PC à prix cool. Tel au 43 84 04 33.

Dép. 24 Vends sur disks : Goal, UFO, Seal Team, Lord of the Realm, Genesia, Clash of Steel, D. Day sur CD Rom Power Drive, Fifa. Tel au 53 54 17 08.

Dép. 27 Vends nouveautés sur CD-Rom à bas prix, liste sur demande. Ecrire à P. Chris 21 Rue St Martin 27950 St Marcel.

Dép. 27 Vends SB Pro 2, tbe : 350 Frs port compris. Achète CM DX 66 VLB, Sim 9 bits, carte vidéo 1 Mo VLB, DD 420 Mo, faire offre au 32 26 24 39 après 18 h à Thierry.

Dép. 28 Vends DD 240 Mo PC : 700 Frs, imprimante Paintjet couleur + papier + recharge : 1500 Frs. Tel à Pascal au 37 52 47 94.

Dép. 29 Vends 486 DX2 66, 8 Mo, D 170 Mo, Sound Blaster, moniteur SVGA 14», vidéo ATI 1024*768 1 Mo, garantie 2 ans : 7500 Frs. Tel au 98 52 06 12.

Dép. 33 Vends imprimante Star LC-200 couleur : 1000 Frs. Tel au 56 20 02 58.

Dép. 35 Vends jeux sur PC à bas prix. Jérémy Nicolas 113 Rue André Karman 93300 Aubervilliers ou tel au 48 33 68 29.

Dép. 35 Vends Senglab ET400 1 Mo ISA 350 Frs, nbx softs récents à bas prix. Tel au 99 50 99 88 à Jean-Yves de 18 à 19 h 30.

Dép. 37 Vends jeux CD : Warcraft, Magic Carpet, 200 Frs + nbx jeux disk à 100 Frs : Ultima Underworld 1 et 2, Lands of Lore, Fields of Glory, Syndicate... Tel au 47 61 35 33.

Dép. 40 Vends processeur DX2 66 sous garantie : 1200 Frs. Eismann Eric 8 Allée du Berry 40530 Labenne ou tel au 59 45 46 04.

Dép. 42 Vends lecteur de streamer Conner de 250 Mo, garantie avec 4 bandes : 700 Frs et vends 2 jeux CD (news). Tel au 77 46 24 39.

Dép. 42 Vends ou échange originaux PC : Colonization 150 Frs, Eight Ball Deluxe (flipper) 70 Frs, Doom 2 : 150 Frs, UFO 120 Frs, port à voir. Faire proposition à David au 77 33 05 98.

Dép. 49 Vends, achète, échange matériels et logiciels sur PC, faire propositions à Laurent Richard 12 Rue du Marché 49130 Sainte Gemmes sur Loire.

Dép. 51 Vends news sur PC à bas prix. Perdereau Patrick 12 Rue Jean Mermoz 51100 Reims ou tel au 26 02 10 52.

Dép. 56 Vends CD-Rom Sam et Max, Aces of the Deep, Megarace : 250 Frs, Loom, Carmen Animals 150 Frs + 20 Frs de port. Tel à Pierrot au 97 42 67 34 à Vannes.

Dép. 59 Vends Hell, WC3, Larry Collection, Unvierse. Tel au 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends jeu Earth Siege Metaltech neuf (1 mois), texte et voix français sur CD, manuel français neuf : 250 Frs ou moins (acheté 350 Frs). Tel à Jérémy après 19 h en semaine au 20 91 29 45.

Dép. 61 Vends PC 486 DX2 66, CD-Rom, 8 Mo Ram, 2 HD 420 Mo, moniteur, jeux : 7000 Frs à débattre. Tel à Siegfried au 33 26 77 26, cherche aussi contacts sur PC.

Dép. 64 Vends 16 Mo Ram : 2700 Frs, DD SCSI 160, 540 Mo, 250 Mo (2250 Frs à 700 Frs) + acquisition vidéo DC1TV : 2500 Frs + éducatifs : 1000 Frs. Tel au 59 51 21 82.

Dép. 67 Vends lecteur CD-Rom Mitsumi double vitesse avec carte controleur sous garantie : 700 Frs. Tel à Joël au 88 81 83 30 pour tout renseignement.

Dép. 68 Vends, échange, achète CD-Rom sur PC + achète matos, recherche contacts sérieux sur

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

streamer... Weibel Guy 52 rue Albert Cams 68200 Mulhouse.

Dép. 69 Vends disque dur IDE de 340 Mo moins d'un an : 1600 Frs. Tel au 74 65 05 14 après 19 h.

Dép. 69 Vends Megarace VF à 120 Frs, Rebel Assault 150 Frs. Tel au 78 35 09 94.

Dép. 69 Vends disque dur conner 340 Mo IDE de moins d'un an : 1550 Frs à débattre. Tel au 74 65 05 14 après 19 h.

Dép. 72 Vends jeux PC. Piron Frédéric 189 Bd La Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 75 Vends originaux : The Patrician, Monkey Island 2, Rail Road, Tycoon Deluxe, Prince of Persia 2, Grand Prix, Magic Carpet CD, Inferno CD, Lemmings 2, Flastertols. Tel à Eric au 40 35 77 18.

Dép. 75 Vends jeux PC. Stéphane Legueret 23 Bis Rue du Télégraphe 75020 Paris ou tel au 43 49 06 26.

Dép. 75 Vends CG Orchid Celsius VLB 1 Mo, 2 Mo d'ext. : 600 Frs. Tel à Guillaume Mongeau au 48 06 70 46.

Dép. 75 Vends jeux VF PC CD et disks à bon prix : Slipsream, Psycho Pinball, Super SFII Turbo, High Seas Trader, Full Throttle VO..., liste à Mr Bazire 8 Rue Leriche 75015 Paris.

Dép. 75 Vends carte vidéo Apple 8-24 2 Mo, 16 millions de couleur, gère écran 14» à 21» : 1800 Frs. Tel à Sébastien au 40 30 03 94.

Dép. 75 Vends lot de disquettes vierges 100 disks 1,44 Ko + 40 disks 730 Ko + 40 disks 1,2 Ko + 126 disks 360 Ko, le tout pour 300 Frs. Tel à Luis au 42 57 36 69.

Dép. 75 Vends sur PC : Dark Forces et Win Commander 3 VF, vends aussi Gravis Ultrasound 1 Mo Ram et enceintes : prix à débattre. Tel à Fabrice au 42 54 08 94.

Dép. 75 Vends CD-Rom x4 : 1100 Frs modem/fax US Roboties : 1000 Frs, jeux PC. Legueret Stéphane 23 bis Rue du Télégraphe 75020 Paris ou tel au 43 49 06 26 après 18 h.

Dép. 75 Vends imprimante matricielle Epson LX800 : 750 Frs, lecteur disks 5»1/4 200 Frs, souris sans fil (infrarouge) : 150 Frs. Tel au 42 73 28 12.

Dép. 76 Stickworld le Terafanzine est de retour à la rentrée. Participez, vous ne le regretterez pas ! Renseignements 3615 Joystick bal Bigfleau ou au 34 87 64 82.

Dép. 77 Vends Sound Galaxy 16 basic + doc et cable 500 Frs, disque dur IDE 85 Mo : 250 Frs. Tel au 60 17 02 57 à Didier.

Dép. 77 Vends mémoires sur PC marque IBM : 1000 Frs les 8 Mo 32 bits, 600 Frs les 4 Mo 32 bits, vends disks vierges à prix interessants (3»1/2 HD et DD). Tel à Jérôme au 60 04 34 60.

Dép. 77 Vends news et oldies. Tel au 60 20 95 69.

Dép. 77 Passionnés de CD-Rom/CDX originaux, regroupez-vous ! Pour en savoir plus... 2 timbres ! Précisez votre âge. JDSF 152 Rue de By 77810 Thomery.

Dép. 78 Vends 4 barrettes 1 Mo : 650 Frs à débattre, cherche contacts sérieux. Tel à Christophe au 30 99 43 32.

Dép. 78 Vends PC 486 DX 33 VLB, carte SGVA 1 Mo + jeux (Doom, Raptor) + logiciels (Windows, Excel) + Ram 4 Mo, carte son Soundblaster Pro 2 : 5500 Frs. Tel au 39 53 04 32.

Dép. 78 Vends imprimante Citizen 240 + chargeur auto 100 feuilles + 1 ruban film : 1700 Frs . Tel à Eric au 39 69 55 23.

Dép. 78 Vends ou échange news PC, CD, disk, Streamer. Débutants sérieux acceptés. Tel au 32 51 89 59.

Dép. 78 Vends 486 SX 25, DD 125, 4 Mo Ram, écran 14», lecteur 3»1/2, CD double vitesse, souris, carte Sound Blaster, carte vidéo 1 Mo + jeux. Tel au 30 99 27 36.

Dép. 78 Vends carte mère 256 Ko cachés BIOS Ami + CPU Intel 486 DX2 50 + carte controleur VLB + clavier 102 touches : 950 Frs. Tel au 30 55 08 69.

Dép. 80 Vends Sound Blaster Pro + CD-Rom simple vitesse : 600 Frs : Rebel Assault CD, donne cours informatique sur Amiens. Tel à Florent au 22 43 39 32.

Dép. 80 Vends jeux CD-Rom PC : Nascar et Rebel Assault, prix intéressant. Tel à Florent au 22 43 39 32.

Dép. 82 Vends 486 SX 33 VLB, sans écran 3500 Frs, mémoire en plus pour 1000 Frs les 4 Mo. Tel à Bruno au 63 94 68 70.

Dép. 86 CM 486 DX VLB 256 Ko cachés + CPU AMD 486 DX + Ram 4 Mo 70 ns : 1600 Frs ou séparément. Nicolas Guiard 28 Rue des Blanchards 86540 Thure.

Dép. 91 Vends pour PC : Scanner Scanman 256 noir et blanc avec carte et logiciels : 650 Frs, imprimante Star LC10 couleur matricielles + 3 rubans et divers : 650 Frs. Tel au 64 94 10 29.

Dép. 91 Vends Pentium 100, 512 Ko cachés, 16 Mo Ram, DD 540 Mo, écran SVGA, 64 bits 2 Mo, CD-Rom double vitesse, carte son 16 bits, jeux, joystick, neuf (01/95), garantie 5 ans : 14 500 Frs. Tel au 60 14 09 81.

Dép. 91 Vends PC 386 SX 25, 2 Mo Ram, DD 105 Mo sans écran, fabrication US, pas Taïwan : 1800 Frs. Tel à Rémy au 69 40 68 72.

Dép. 92 Vends stock d'OS/2 Warp. Bonus pak et Kit Internet inclus, logiciels absolument neufs, non déballés : 350 Frs chacun, tarif dégressif par quantité. Tel à Eric au 46 26 66 99.

Dép. 92 Vends jeux PC à bas prix, disk et CD-Rom. Tel au 46 92 03 47 à Michel Chen 14 Place de Seine 92400 Courbevoie.

Dép. 92 Vends pour PC Ram, disk, CD vierges, magnéto optique 5», disque dur, cartouches d'encre, toner... pour plus d'info. Tel à Fred au 47 91 05 56.

Dép. 92 Vends jeux PC et CD-Rom à bas prix, cherche contacts sur bandes, réponse assurée. Boumeddane L. 3 Rue Guynemer 92700 Colombes.

Dép. 92 Vends ou échange 275 Frs sur PC CD-Rom : Cyberia en excellent état contre C3, King Quest 7, Lost Eden, Rott... Tel à Vincent au 43 50 70 83.

Dép. 93 Vends 486 DX 33 4 Mo, DD 125 + 22 Mo, SB 16 ASP, CD Rom double vitesse, écran SVGA 14», carte graphique 1 Mo, tour, joys, nbx jeux, utils sur CD et disks : 6500 Frs + lecteur 5»1/4. Tel au 43 83 25 19.

Dép. 93 Vends 486 DX2 66, 4 Mo Ram, 600 Mo HD Bus Vesa, mini tour, écran SVGA, carte vidéo Paradise, carte son Adlib, lecteur 3»1/2, souris, jeux, utils : 5400 Frs, encore sous garantie. Tel à Richard au 48 59 06 44.

Dép. 93
Vends carte graphique S3 64 bits PCI 1 Mo ext. à 2 Mo pour 1200 Frs, moniteur couleur 14» SVGA pour 1400 Frs, imprimante à jet d'encre Canon BJ10EX pour 1000 Frs, carte son SB Pro2 pour 500 Frs. Tel au 40 11 26 43.

Dép. 93
Vends jeux sur PC à bas prix. Guillaume Martin 44 Bd Felix Faure 93300 Aubervilliers ou tel au 48 39 14 52.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Guenot Pascal 7 Rue Lorget 93200 St Denis ou tel au 48 09 42 73.

Dép. 93 Vends jeux PC (disk et CD) à bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends jeux sur PC et CD. Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne ou tel au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends 486 DX 33 4 Mo DD 125 + 255 Mo, SB 16 ASP, CD Rom double vitesse, écran SVGA 14» carte graphique 1 Mo tour affiche joy, souris, nbx jeux, utils, CD et disk : 6500 Frs. Tel au 43 83 25 19 à Karine.

Dép. 93 Vends jeux PC CD, pas chers. Bellay Bruno 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny ou tel au 43 88 05 27.

Dép. 93 Vends news et oldies sur PC et CD. Grall Christophe 45 Avenue des Maguerites 93220 Gagny ou tel au 43 30 90 95.

Dép. 93 Vends PC 486 DX50, 8 Mo, HD 540 Mo, CL 5428 1 Mo 15» NE SVGA, CD-Rom Panasonic 562 B double vitesse, carte son 16 bits Jazz garantie 1 an : 9500 Frs. Tel au 48 94 86 21 ou 48 97 55 00.

Dép. 93 Vends jeux sur PC. Liste à Turlan Christian 59 Rue de Franceville 93220 Gagny ou tel au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends 2HD Western Digital de 420 Mo : 1800 Frs, + jeux VF : Guilty, Discworld, Bureau 13, Le Roi Lion, Lemmings SA, 2, 3... jeux de 100 à 200 Frs. Tel à Franck au 48 47 79 12.

Dép. 93 Vends jeux PC disk : FS5, Klick & Play VF 150 Frs + port, Alone 2, PQ4, SQ5 en VF à 100 Frs + port. Tel après 17 h à Cyril au 48 54 00 18.

Dép. 93 Vends jeux sur PC à bax prix. Jérémy Nicolas 113 Rue André Karman 93300 Aubervilliers ou tel au 48 33 68 29.

Dép. 94 Vends jeux PC CD-Rom, carte mère 486 DX2 66 8 Mo Ram pour 2000 Frs, vends Simms 16 Mo : 2500 Frs, vends carte controle 200 Frs. Tel à Nico au 48 85 14 76.

Dép. 94 Vends PC 486 DX 66 8 Mo Ram, carte vidéo VLB 2 Mo, Soundblaster 16 ASP, CD-Rom double vitesse, moniteur, souris, jeux CD-Rom, DD SCSI, le tout 18 mois : 6500 Frs. Tel à Alain au 46 81 26 82.

Dép. 94 Vends 486 SX 33 4 Mo Ram, DD 40 Mo, VGA, Cirrus Logic 1 Mo, Soundblaster 3000 Frs. Tel au 49 08 99 39 après 19 h.

Dép. 94 Vends jeux PC à prix intéressant. Lam Senaporak 16 Rue Beaumarchais 94800 Villejuif.

Dép. 94 Vends Pentium 75 NHZ 16 Mo DD 540 SVGA 1 Mo, écran 15», Soundblaster BJ10, Word, Win... valeur + 20 000 Frs, prix : 12 000 Frs à débattre. Tel à Philippe au 43 74 17 55, CD 4x en option.

Dép. 94 Vends DX2 66 VLB, cachés 256 Ko, Ram 8 Mo, DD 420 Mo, SVGA 1 Mo, Floppy 3» et 5», Soundblaster + HP, CD-Rom Mitsumi double vitesse, souris, joys, jeux : 7000 Frs. Tel à Duc au 48 84 78 22 après 20 h.

Dép. 94 Vends ou échange Dragon Lore ou Ecstatica sur PC CD 200 Frs contre Magic Carpet, Alone 3, Wing Commander 3. Tel au 43 74 62 42 ou au 48 77 91 86.

Dép. 94 Vends jeux PC et CD originaux. Tel à Pascal au 45 73 01 11.

Dép. 94 Vends 486 SX 33 4 Mo Ram, DD 40 Mo, VGA Cirrus Logic 1 Mo, SB : 3000 Frs. Tel au 49 08 99 39 après 19 h.

Dép. 95 Vends jeux PC originaux : Mad Dog, Mc Cree CD, X-Wing, Links, Space Hulk, Space Quest 4, Pacific Strike : 125 Frs pièce + frais de port. Tel au 39 59 40 85 après 18 h.

Dép. 95 Vends kit multimedia Gameblaster CD16 : inclus lecteur de CD-Rom double vitesse, carte Sound Blaster 16, 2 HP stéréo, joy et nbx jeux : Sim City 2000... : 2000 Frs. Tel après 18 h au 34 42 15 25.

Dép. 95 Vends jeux PC et échanges Dark Forces, USNF en VF, Inferno, System Shock, Descent, Heretic, MK2, Aladdin de 100 à 200 Frs. Tel à Didier au 34 17 58 25 avant 20 h.

DIVERS

Achat

Dép. 34 Achète câble raccordement PC Portfolio Atari. Tel au 67 03 35 19.

Jobs

Dép. 33 Recherche sur 33 pour projet de jeu un programmeur ASM 8086. Tel à Olivier au 56 73 05 15.

Dép. 33 Mindscape-Bordeaux recherche 10 infographistes. Mindscape-Bordeaux, producteur de jeux vidéo sur micro-ordinateur et consoles, vous propose de rejoindre notre équipe de 50 personne.s Envoyez CV, lettre de motivation et book à Recrutement Graphistes 95 Mindscape Bordeaux Immeuble Le Guyenne 7 Terrasse Front du Médoc 33075 Bordeaux Cedex.

Dép. 92 Le groupe COKTEL SIERRA, éditeur de logiciels Educatifs et de Jeux, leader sur son marché, cherche étudiants (es) démonstrateurs/démonstratrices pour animations commerciales en magasins. Si vous êtes passionné de jeux, des missions sont à pourvoir sur toute la France. Contactez très vite MARTA Tel : (16) 1 6 01 48 00 ou 46 01 46 00 Fax : 46 30 00 65.

Dép. 92 Société de Production de jeux recrute programmeurs : maîtrise de al 3D mappée, graphistes : 2D/3D+ animation sous 3DS. Contactez Xavier au 47 45 37 00.

Dép. 95 Recherche graphistes pour Wargame futuriste sur PC. Tel à Eric au 34 33 07 84.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

64

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ PC ❑ AUTRES ❑ 3DO ❑ CDI

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX